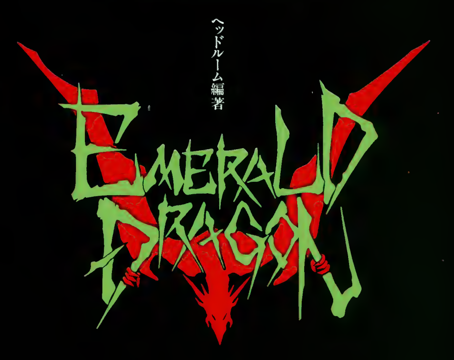
パソコンゲーム
プレイングガイドシリーズ 4

エメラルドドラゴン

完全ガイドブック

ヘッドルーム編著



冬樹社

エメラルドドラゴン 完全ガイドブック

冬樹社

パソコンゲーム
プレイングガイドシリーズ4

エメラルドドラゴン

完全ガイドブック

ヘッドルーム編著



冬樹社

パソコンゲーム
プレイングガイドシリーズ 4

エメラルド ドラゴン

完全ガイドブック

ヘッドルーム編著

冬樹社

企画・構成——芳賀亜矢子
石埜三千穂
デザイン・レイアウト——パーカー小松
イラスト——篠崎雄一郎
マップ制作——鵜野悟史
佐渡恵美子
助手——小森由美子

編者——ヘッドルーム

INDEX

エメラルドドラゴン
完全ガイドブック

P R O L

プロローグ

聖地イシュ・バーン

太古の伝説の聖地イシュ・バーン。

その昔、そこには多くのドラゴン達が住み着いていたという。そのドラゴン達は高い知能と人間とは異なる言語を持ち、高度な文明を築いていたが、広大なイシュ・バーンの中で人間達と平和に共存していた。人間を越える様々な能力によって、外敵が入ってくることもない。まさに理想郷であった。

しかし、その平和も終焉を迎えることとなる。それはあまりに突然の出来事であった。何者かによってかけられた強大な呪いがイシュ・バーン全土を覆いつくしたのだ。その呪いはドラゴン達だけを確実に死に至らしめた。万物の霊長であるはずのドラゴン達がなす術もなく倒れていったのである。

長年住み慣れた土地を捨てるのは耐え難いことであった。しかし全滅を悟ったドラゴン達は新たな土地を求めて時空を越え、小さな島に移り住むことにした。「ドラゴン小国」の誕生である。

中には地下に潜り、イシュ・バーンにとどまろうとするものもいた。だが、それもほとんどは死に絶えてしまった。

そして時は流れる・・・

難破船

ある日、一隻の難破船がドラゴン小国に流れ着いた。それはイシュ・バーンからの船であった。ドラゴン達は時空を越えてきた船に驚いた。そしてその船にいた、たったひとりの生存者にも。

それはまだ小さな女の子であった。長命だがめったに子供に恵まれないドラゴン達にとって、それが人間の子供であろうと命の尊さに変わりはなかった。彼女はタムリンと名づけられ、100年ぶりに生まれた種族の宝で、ちょうど年頃のおなじブルードラゴンの子供、アトルシャンと共に育てられることとなった。

夢のような月日が流れていく。ふたりは人間とドラゴンの隔たりを越えて、本当の兄弟のようにして育った。

そして12年の月日が過ぎ去った。

別れ、そして旅立ち

タムリンは美しい少女へと成長していた。そんなタムリンの行く末をかねてから心配

O G U E

していた長老の白竜は、タムリンに人間界へ戻ることを勧める。アトルシャン達との別れを嫌がるタムリン。しかし、「人間の幸せはやはり人間の世界にあるのではないか。人間は人間として生きるのが一番の幸せなのだ。」という白竜の言葉にタムリンは決心をする。

タムリンの別れの言葉を聞いて、アトルシャンは信じられない思いだった。だが、彼女の堅い決心にアトルシャンもまたひとつの決心をする。自らの角を1本折り、アトルシャンは約束する。「これで角笛を作って持っていてほしい。そして、何か困ったことが起きたらその笛を吹くんだ。たとえ君がどこにいても、きっと僕は駆けつける。」

角笛よ、高らかに鳴り響け！

そのころ、新たな脅威がイシュ・バーンを再び覆い始めていた。どこからともなく現れた魔軍によって、破壊と殺戮が繰り返されていたのである。イシュ・バーン唯一の王国エルバードの軍隊が西の主戦場へ派遣されてから15年がたっていた。両軍の戦いは甲乙つけ難く、長期戦の様相を呈し始めていた。

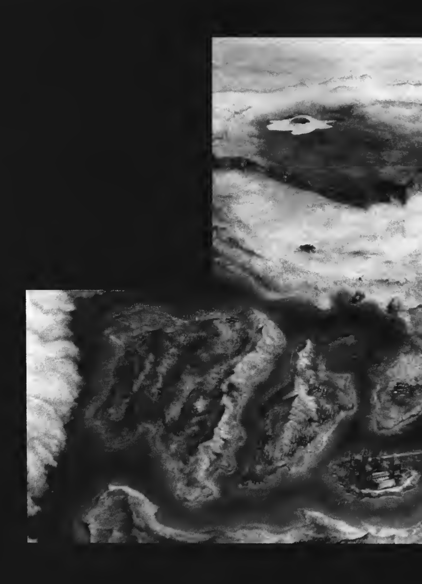
タムリンが帰ってから3年の月日が流れようとしていた。

長きにわたり抵抗をしていたエルバード軍であったが、魔将軍オストラコンの出現によりエルバード軍はドゥルグワント城にて大敗北を喫し、戦力の大半を失ってしまった。サダ司令官の守る最後の砦を落とされれば、明日にでもエルバード城は落とされてしまうだろう。そうすれば、漆黒の闇に覆いつくされた大地は二度と輝きを取り戻すことはない。

タムリンの住む町にも魔の手は容赦なく押し寄せた。国中の男達が戦場へ駆り出されている今、女子供にも災厄がふりかかっていた。そんな戦乱の中、タムリンはひとり魔軍との戦いを決意した。そして今こそ角笛を吹く時がきたことを確信するのだった。

たちこめる暗雲を吹き払うかのようにアトルシャンの角笛が鳴り響く。それはタムリンの思いを乗せて、はるかなる時空を越えていった。

イシュ・バーン全図







エメラルドドラゴン

PLAYER'S CHARACTER

キャラクター紹介

主人公ふたりとゲーム中大活躍をする8人の勇士達を紹介しよう。それぞれ個性にも腕にもみがきのかかったたのもしい仲間達だ。

アトルシャン
ATORSHAN



ドラゴン小国出身のブルードラゴンで、タムリンとは幼なじみ。タムリンの助けを求める角笛の音に呼び寄せられ、ドラゴンにとって呪われた土地であるイシュ・バーンの地に降り立った。呪いから身を守るために常に銀の鱗を身に着けて人間の姿をとっているため、本来の力は発揮することができない。しかしすべての剣を使いこなすことのできる、将来有望な戦士だ。冒険中はパーティのリーダーを務め、冷静な洞察力でやや突っ走りがちな仲間を抑えることもある。正義感が強く、困っている人を見捨ててはおけないという一面を持つ。普段は温和だが、時には驚くほど感情的になることもある。

初期設定		DEF	10	POINT	12
INT	2	H.P	60	LEV	1
STR	25	AGL	5	EXP	0

タムリン
TAMLIN



幼いころ、ドラゴン小国に流れ着いた難破船から拾われ、アトルシャンと共に育てられた。16才の時、人間として生きるためイシュ・バーンへ帰ったのだが、その後、魔軍の侵攻が激しくなる中で戦いを決意し、アトルシャンに助けを求めた。しかし彼女の旅の目的は自分の出生の秘密を探ることでもあるらしい。訓練を受けていないのにもかかわらず、なぜか魔法を使うことができる。このあたりに過去が秘められているように思えるのだが・・・。ともかくこの攻撃系を中心とした魔法のおかげで戦いは有利に展開する。やさしさの中に芯の強さを秘めている、しっかり者の女の子だ。

初期設定		DEF	6	POINT	8
INT	5	H.P	40	LEV	1
STR	8	AGL	2	EXP	1

バルソム
BALSOM



ウルワンの町の酒場でいつもあびるように酒を飲み続けている剣士。タムリンが旅立つ時、町長が一緒に連れて行くよう推薦した。ぶっきらぼうだが、どこか人のよさを感じさせる。剣の腕はかなりのものとの評判で、実際アトルシャン達をみごとに助けてくれる。ただの流れ者の剣士ではないようで、やはり秘められた過去があるらしい。過去の出来事についてはバルソム自身が語ってくれる。仲間になってすっかり剣士らしさを取り戻すのだが、酒場は好きらしい。彼の口を割らせたいなら酒を飲ませることだ。きっと打ち明けてくれるだろう。本当は忠義に厚い誠実な男なのだ。

初期設定		DEF	36	POINT	16
INT	9	H.P	100	LEV	—
STR	59	AGL	18	EXP	—

バギン
BAGIN



イシュ・バーンでは1、2を争うといわれるほどの魔導士。『祈りの丘』の神官であったらしい。それ以前の過去はまったく謎に包まれている。ウルワンの町の噂では魔王によってよみがえらされた魔神ゴーレムを封印するため、マジュレスの洞窟にこもっているという。洞窟で合流を果たすと力強い味方になるだろう。魔法のローブを頭からすっぽりかぶっており、額には宝石をはめこんである。これは魔導を極めた者である印なのだろうか。タムリンがまだレベルの低いうちは、その強力な魔法がなによりも役に立つだろう。彼もまた何かを探しているらしく、いつもの冷静さを時に失うことがある。

初期設定		DEF	40	POINT	10
INT	25	H.P	90	LEV	—
STR	30	AGL	13	EXP	—

ハスラム
HASLAM



エルバードの王子で、その美貌と権力に加えて剣術の腕前も兼ね揃えている。本人も自分の魅力を十二分に意識していて、プレイボーイを自称している。仲間になって早々タムリンに声をかけてくるあたり、ただものではない。頭にくると何も考えられないタイプで、すぐ熱くなり、つっぱしりやすい。剣はアトルシャンと違って細身のレイピア系を好む。身軽で、力より技の剣術だ。しかし体力的に弱いので、先走られると少し面倒である。中盤では王子らしいところも見せるのだが、どうも女好きは治らないし、言葉も悪くなる一方だ。〝王子様〟らしくないところが、ハスラムの長所かもしれない。

初期設定		DEF	92	POINT	20
INT	24	H.P	200	LEV	—
STR	18	AGL	38	EXP	—

ファルナ
FALNA



エルバード王家に仕えている武術、魔法の両方に優れている女修道士。出身地や両親など、王家に仕える前の経歴は一切不明だ。若くして剣と魔法を治めたというので、たぶん親も魔導士か剣士であろう。ハンマーやアックスなどの大型武器を扱い、回復系の魔法を唱えるので、戦闘では活躍が期待できる。性格は非常に勝気で、言葉もきつい。すぐには人に気を許さず、突き放したような言い方をする。それは本心を人に見せたくないからなのだろう。ハスラムに思いを寄せているように思わせることもあるのだが、もうひとつはっきりしないのは、そんな性格のせいなのかもしれない。

初期設定		DEF	90	POINT	16
INT	40	H.P	175	LEV	—
STR	103	AGL	46	EXP	—

ホスロウ
HOSLOW



魔軍の侵攻を前に立ち上がったレジスタンスのリーダー。オストラコンとは少なからぬ因縁があるようだ。魔軍討伐隊であるアトルシャン達の力を試したりもするが、非常に気さくで頼りがいのある男。血気盛んでまさに〝熱血〟なのだが、年のせいもあって皆から血圧の心配をされることもある。武器はファルナと同様に大型武器を好んで使い、力押しで敵を粉砕する。体格もよく、ハスラムとは対照的な感じだ。仲間の信頼も厚く、気難しいダードワの酋長にも気に入られているらしい。パーティ内ではおやじ的存在であるが、精神年齢はもしかすると他の若者達と同じくらいかもしれない。

初期設定		DEF	178	POINT	14
INT	40	H.P	349	LEV	—
STR	272	AGL	85	EXP	—

ヤマン
YAMAN



ダードワ族の酋長の息子、いわゆる跡継ぎである。戒律ばかりを重んずる一族に疑問を抱き、アトルシャン達の仲間となる。深い森の中でも方向感覚を失わない野生の勘で、迷路のようなダードワの森の中をみごとに案内してくれる。言葉がややわかりづらく、いつも憮然とした表情を見せているが、その誠意は十分伝わってくる。やさしい心と、不正を許せない正義の心を持ったヤマンの苦しみは一族の過去を知ったときから始まった。彼もまた、ひとつの宿命を持つ者なのだ。武器は、森の民らしく弓矢を使う。この弓矢の連続発射はわりと強力で、森の中では頼もしい限りだ。活躍が期待できる。

初期設定		DEF	122	POINT	20
INT	40	H.P	221	LEV	—
STR	145	AGL	59	EXP	—

カルシュワル
CALSHWAL



レジスタンス軍の中で最強を誇る戦士。ホスロウがレジスタンスの指揮をとるため抜けたあと、かわって仲間となる。ホスロウに比べると細身で少々頼りなく見えるが、筋肉はしまっていて動きも敏捷、みごとに代役をこなしてくれる。顔に無数の傷を持つ荒くれ男だが、意外とユーモラスで仲間ともすぐにうちとける。オストラコンに対しては、ホスロウと同じく異常なまでの敵愾心を燃やしている。レジスタンスとして活動しているのはオストラコンへの深い恨みからなのであろう。彼もまた、激情型の人間で、大型武器を振り回しながら突撃するという勇猛果敢な戦いぶりを見せてくれる。

初期設定		DEF	306	POINT	15
INT	45	H.P	500	LEV	—
STR	323	AGL	89	EXP	—

サオシュヤント
SAOSHYANT



イシュ・バーン全土にその名を轟かせている英雄的な人物。神弓と呼ばれるほどの弓の名手で、ヘルマンド山に住んでいる仙神フシュルヌムに教えを受けたという。本職は吟遊詩人。この世のありとあらゆる出来事をその目に焼きつけるのを使命としている。現在は、オストラコンに奪われし弓を取り戻すための旅を続けている。その弓は仙神フシュルヌムによって授けられたもので、小さな丘くらいだったら吹き飛ばしてしまうといわれている。弓を取り戻した後の彼の活躍は、大いに期待できそうだ。常に冷静で、物事を客観的に判断できるので、パーティの中で一番落ち着きがある。

初期設定		DEF	96	POINT	26
INT	95	H.P	360	LEV	—
STR	180	AGL	95	EXP	—



私のエメラルド・ドラゴンへの率直な感想は、「嗚呼、感動！」。ほかにも表すべき言葉はたくさんあるけれど、やはりこの一言につきる。だいたいどんなゲームでもおもしろいと思える私だが、今回は最初から最後まで感動できて、非常にうれしい。

さて、RPGをプレイする人々に今一番言いたい事は、「感動しながらプレイする」ということだ。まずオープニングを見て「なるほど！」と思い、ひとつイベントがあれば「そうだったのか！」と燃えあがる。フィールドを歩いているときも、主人公達の会話を考えたりする。つまりはどっぷりとそのゲームにはまってしまう、ということなのだ。何も一日中はまっていろとは言わない。でも、せめていつも早解きしている人は、つまらないことにも感動しながらゲームを解いてほしい。RPGの世界はいつでも「熱血」なのだ。主人公達はいつだって真剣勝負をしている。いくらすぐに生きかえるとはいえ、なげやりな態度でプレイするの

感動しながらプレイする！

は失礼だ、と私は思っている。

ところで、エメラルド・ドラゴンをプレイして、歩くのが面倒だという人がかなりいると思う。しかし、実際に自分の足で歩いたら、面倒どころではないだろう。それにいくら広いとはいえ、一地方にすぎない。もし簡単にテレポートできたら、今度はレベルを上げることに専念しなければならなくなる。これこそ時間の無駄遣いというものだ。広大な土地も、深いダンジョンも運でしか行けないようなところはない。むしろ、広いからこそ焦り、深いからこそ挑むのだ。そして、ここにキャラクターとプレイヤーとの一体感が生じるのだ。

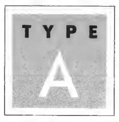
やっぱり面倒なのは嫌いとか、早く解けないとイライラするといった人は仕方がないけれど、「剣と魔法の世界」が好きで、何事にも燃えてしまう人は、エメラルド・ドラゴンの世界にどっぷりとはまってみたらどうだろう。きっと素晴らしいドラマが展開していくことだろう。

エメラルドドラゴン

MONSTORS LIST

モンスター紹介

フィールド上に現れる下っぱからダンジョンに潜むボスクラスまで、ここに愛すべきすべてのモンスターを紹介する。



Monsters List

モンスター・タイプA

ここで紹介するモンスターは、フィールド上やダンジョン内で突然襲ってくる、俗にザコといわれているやつだ。弱いやつから強いやつまで総勢89種類のモンスターがイシュ・バーン中でアトルシャン達を待ち受けている。まあ、強いとはいえザコには変わりはない。それなりのレベルを持ってすれば、どうしても勝てないということはないだろう。しかし、だからといってなめてかかるとあっさり命を落としてしまう場合だってある。敵の特徴をしっかり把握することが大切だ。ただし、レベルが足りないのは問題外。

ウルワンの町周辺&マジュレスの洞窟

モンスター	解説
ロウデビル LOWDEVIL	魔王によって地上に呼び寄せられた下級悪魔。攻撃魔法を使うが、防御力はあまりない。 4EXP 4パルス
ゴースト GHAST	魔軍の下級魔導士。それほど強くはない。しかし他の魔物と組んで、援護してくるので要注意。 6EXP 1パルス
スケルトン SKELETON	死んだ冒険者の白骨に呪いがかけられてできたモンスター。防御力が高いので、最初は苦労する。 2EXP 4パルス
ヘッドレスマン HEADLESSMAN	頭はないが、体は異常に鍛えられている。H.P、攻撃力共に高く、この辺りでは一番手ごわい 5EXP 3パルス
ビーンボール BEENBALL	球形にトゲのような触手を持つ生命体。回転しながらヒットアンドアウェイをしかけてくる 1EXP 5パルス
ゾンビ ZOMBIE	魔物に殺された人達が、邪悪な力によって魔物の手先となった。モンスターとしては比較的弱い。 3EXP 1パルス

エルバード周辺

モンスター	解説
ケイブマン CAVEMAN	棍棒を持った原始人のようなモンスター。打撃力が強く、接近戦を好むが、防御力は弱い。 8EXP 8パルス

フライングアロー FLYING ARROW	魔物を殺した矢に魔力が宿り、勝手に心臓めがけて飛んでくる。ヒットアンドアウェイを好む。 7EXP 6パルス
イビルソルジャー EVIL SOLDIER	魔軍の下級兵士。鎧と盾を身に着けており、防御力が高い。集団で襲ってくると厄介だ。 10EXP 10パルス

ザーマの砦〜キルデールの町

オーク ORK	豚のような顔をした好戦的なモンスター。あまり強くはないのだが、H.Pだけは異常にある。 9EXP 7パルス
コボルト KOBOLD	狼のような顔のモンスター。H.Pの少ないタムリンなどを狙ってくるので早めに倒しておこう。 3EXP 12パルス
リビングスタチュー LIVING STATUE	銅像に命が宿ったようなモンスター。体が異常に堅く、攻撃力も高い。遠くから炎を投げてくる。 12EXP 8パルス
バルチャー VULTURE	鳥型のモンスターで、鋭いくちばしと爪で空から攻撃してくる。すばしこく、防御力も高い。 20EXP 5パルス
キラースコーピオン KILLER SCORPION	邪悪なサソリのモンスター。殻に覆われた体は堅く、防御力の圧倒的高さを誇る強敵だ。 20EXP 20パルス

キルデールの町〜アーパスの砦・オビィングストン&スローシュの洞窟

エイプマン APEMAN	凶暴な猿人。動作は鈍いものの、攻撃力は今までで最強だ。当たると致命傷ということもある。 26EXP 20パルス
グール GHOUL	殺しては死体を食らうという危険なモンスター。H.Pが高く、炎を投げて攻撃してくる。 22EXP 18パルス
キャリオンクローラー CARRION CRAWLER	巨大ないも虫のモンスター。外皮は堅く、動きも素早い。時々自爆に巻き込まれる場合がある。 18EXP 19パルス
キラースネーク KILLER SNAKE	毒を持った大蛇。動きが素早く、タムリンを狙ってくる。攻撃力も高いので後列に気をつけよう。 25EXP 5パルス

フウォーウィーの町周辺&魔軍前線司令部

ウィル・オー・ウィスプ WILL O'WISP	激しく燃える火の玉のモンスター。ヒットアンドアウェイを繰り返し、攻撃が当たりにくい。 33EXP 1パルス

ファントム FHANTOM	ゴーストよりクラスの高い魔導師。炎と地震の魔法を得意とする。動きが素早く、逃げ回る。 30EXP 2パルス
イビルナイト EVIL KNIGHT	強力なアーマーに身を包み、鉄壁の防御力を誇る。槍で遠隔攻撃をしかけてくるかなりの強敵。 40EXP 10パルス
ライフスティーラ LIFE STEALER	強力な攻撃魔法をしかけてH.Pを吸い取るモンスター。後列のキャラを狙ってくる嫌なやつ。 30EXP 5パルス

ダードワの森&ゴーメズの巣

ウォースケルトン WARSKELETON	より強い戦士の白骨に呪いのかけられたモンスター。防御力が高く、魔法使いを狙ってくる。 36EXP 12パルス
リビングデッド LIVINGDEAD	その名の通り〝生きている死体〟。ゾンビより攻撃力、防御力が高く、なかなかしぶとい。 60EXP 20パルス
マンティコア MANTICORE	翼のついたライオンのモンスターで、ヒットアンドアウェイを得意とする。攻撃力はかなり高い。 65EXP 3パルス
ミノタウロス MINOTAUROS	頭は牛、体は人間の半人半獣モンスター。たくましい体は防御力が高く、接近戦には要注意。 38EXP 3パルス

アーパスの砦(中)〜キルデールの町

スチールマン STEELMAN	全身アーマーでフル装備した防御型モンスター。しかし動きが鈍く、先制攻撃に弱い。 100EXP 30パルス
イビルファイター EVIL FIGHTER	槍のような武器を体の前で回転させて攻撃してくる。攻撃力が高く、魔法使いを狙ってくる。 81EXP 22パルス
イビルシャーマン EVIL SHAMAN	魔導師の中ではかなりハイクラス。より高度な魔法で攻撃をしてくるが、防御力は弱い。 52EXP 32パルス
ウィザード WIZARD	黒魔法使い。邪悪な力を身につけており、強力な攻撃魔法を使ってくる。早めに倒したい。 90EXP 16パルス

ザーマの砦(中)&ダードワの森(ナナイより奥)

リザードマン LIZARDMAN	高い知能を持ったトカゲ型のモンスター。皮膚は堅い鱗で覆われ、気性が荒く、攻撃力が高い。 55EXP 17パルス

コカトライス COCKATRICE	魔力を持った鶏のモンスター。次々と増殖を繰り返すので、一撃で倒さないとひどい目にあう。 54EXP 21パルス
スノーマン SNOWMAN	かわいい雪だるま型のモンスター。その外見とは裏腹に攻撃力もそこそこにあり、意外と強い。 62EXP 25パルス
パンプキンヘッド PUMPKIN HEAD	ハロウィンのかぼちゃのような顔だけのモンスター。ふわふわ飛んで、堅い頭で体当たりする。 57EXP 19パルス
ゴブリン GOBLIN	陰湿な顔立ちの凶暴なモンスター。棍棒を振り回し、接近戦を挑んでくる。攻撃力が高い。 60EXP 57パルス

ジェルメスの森・洞窟&ミスラ・ミフルの砦〜ヘルロードの町

ビッグフット BIGFOOT	エイプマンの親玉的モンスター。やはりその力は強く、強靱な体は驚くほど防御力が高い。 63EXP 11パルス
ウォーオーク WARORC	オークの中で特に強いものを指す。戦いのエキスパートなので攻撃力も高く、致命傷にもなる。 67EXP 82パルス
ヘルアロー HELL ARROW	より多くの血を吸った魔性の弓。堅い装備をものともせず飛んでくる。後列の仲間に要注意。 63EXP 33パルス
ヘルイーグル HELL EAGLE	剃刀のような鋭い爪とくちばしを持った鷲。魔物に心を奪われている。その殺傷力はすさまじい。 80EXP 7パルス
ガーゴイル GARGOYLE	2本の角、鋭い爪、翼を持った石像の番人が魔力によって魂を与えられた強力なモンスター。 72EXP 53パルス
ダークソルジャー DARK SOLDIER	魔軍兵士の中ではなかなかの使い手。知能もわりと高く、攻撃もより強力で、守りも堅い。 70EXP 157パルス

ヘルロードの町周辺&ヘルロードの洞窟

ナイトメア NIGHTMARE	遠くから光線のようなものを出して徐々にH.Pを減らし、更に増殖するので、すぐ倒そう。 78EXP 159パルス
ポイズンスネーク POISONSNAKE	猛毒を持った巨大な蛇のモンスター。素早くパーティ内に入り、後列を狙ってくる。 75EXP 21パルス
プリミティブマン PRIMITIVEMAN	野山で暮らす巨人族。邪悪な力で凶暴化している。攻撃力も高いが、体は恐ろしく堅い。 73EXP 111パルス

ドゥルグワント城

インプ IMP	魔王によって呼び出された中級悪魔。後方から攻撃魔法を使ってくる。それほど強くはない。 82EXP 33パルス
スフィンクス SPHINX	人間の顔にライオンの体、鳥の翼を持っている。動きが素早く、強い攻撃を数発繰り出す。 321EXP 51パルス
ピクシーズ PIXIES	森に住む小人族。やはり邪悪な力により凶暴化している。常に4人一組で襲ってくる。 80EXP 163パルス
ダークナイト DARKKNIGHT	ダークソルジャーの上司ともいうべきモンスター。その防御力、攻撃力共に格段に強い。 100EXP 205パルス
ヘルスコーピオン HELL SCORPION	魔力によって巨大化した猛毒サソリのモンスター。尻尾を使っての攻撃はなかなか手ごわい。 328EXP 41パルス

バージルの町周辺&マンドラゴラの森

ツジギリ TSUZIGIRI	二刀流で切りかかってくる武士型のモンスター。防御力はないが一撃必殺の威力はすごい。 101EXP 284パルス
ストーンハンター STONE HANTER	魂を与えられた岩石の巨人。破壊力が強く、普通の武器では歯が立たない。だが動きは鈍い。 88EXP 131パルス
ヘルキャタピラー HELL CATERPILLAR	いも虫型のモンスター。表皮の殻は堅く防御力を誇る。近づいて自爆に巻き込む攻撃をしかける。 85EXP 3パルス

パールシーの町周辺&遺跡の洞窟

リビングジュエル LIVINGJEWEL	ビーンボールの強力版。やはりヒットアンドアウェイを得意とし、ふわふわ動き回る。 108EXP 511パルス
ガキ GAKI	やぶにらみの小柄な体で容赦なく襲ってくる。攻撃魔法を使い、防御力もわりと高い。 99EXP 109パルス
レッサーデモン LESSERDEMON	このモンスターも魔王により召喚された悪魔。かなり高ランクに位置し、攻撃魔法は強力だ。 135EXP 95パルス
ハイヘッドレス HIGH HEADLESS	ヘッドレスマンより一回り大きく、体もより鍛えられているモンスター。攻撃も破壊的だ。 120EXP 127パルス

サンドインセクト
SANDINSECT

砂地に住む昆虫のモンスター。体はスライムのようで、まるで砂自体が動いているようだ。 129EXP 12パルス

メトロワーム
METROWORM

堅い殻で覆われたミミズのようなモンスター。小さいが攻撃力は高く、すぐに増殖する。 121EXP 3パルス

▶大カシャ島

サンドマン
SANDMAN

砂に魂が宿り、人型をとったモンスター。H.P、攻撃力共高く、思わぬ苦戦となるだろう。 82EXP 31パルス

ヘヴィメタル
HEAVYMETAL

全身を堅い鎧で覆った重装備のモンスター。防御力はもちろん攻撃力も高いが、動きは鈍い。 121EXP 91パルス

ダークメイジ
DARKMAGE

かなり高いクラスの魔導師。後列から炎を投げたり、仲間のH.Pを回復させたりする。 115EXP 104パルス

サンダーバード
THUNDERBIRD

稲妻のように素早く空を飛び回り、その鋭いくちばしで攻撃をしかけては去っていく。 131EXP 88パルス

ウェアウルフ
WEREWOLF

コボルトに似た姿をしている。防御力はそれほどでもないが凶暴で、攻撃力は驚くほど高い。 97EXP 13パルス

▶禁断の洞窟&古代の洞窟

リッチ
LICH

その大鎌を持った姿はまさに死神である。高度な攻撃魔法を使うハイレベルの魔導師だ。 124EXP 37パルス

バブリースライム
BUBBLY SLIME

スライムの中でも毒を持つ種類のモンスター。防御力も攻撃力も、あまりあるとはいえない。 137EXP 15パルス

ファイアースライム
FIRE SLIME

同じくスライムだが高温で燃えていて、炎を投げてくる。増殖し、攻撃力もわりと高い方。 169EXP 5パルス

バンパイア
VAMPIRE

進んで攻撃はしてこないが、後方で様々なモンスターを召喚し、たいてい防御している。 255EXP 255パルス

ヘルタウロス
HELL TAUROS

牛の頭に人間の体のミノタウロスの親玉。体つきもたくましく、破壊的な攻撃力を持つ。 153EXP 21パルス

オニビ
ONIBI

青白く燃えさかる火の玉のモンスター。ゆらゆらと近づいては攻撃し、後方へ去っていく。 171EXP 11パルス

マルギアナの町～山のミコの神殿

ダークブラウニーズ DARK BROWNIES	ピクシーズ同様小人族で、４人一組で攻撃してくる。防御も堅く、攻撃力もあなどれない。 155EXP 397パルス
ヘルソルジャー HELL SOLDIER	接近戦を好む戦士型のモンスター。防御力の高い鎧を着て、実力で勝負を挑んでくる。 160EXP 203パルス
ハーピー HARPY	人間の頭を持った鳥型モンスター。鋭い爪で空から急降下して襲ってくる。防御力は低い。 140EXP 597パルス

魔王殿

デュラハン DULLAHAN	片手に自らの首を持った騎士のモンスター。防御力が高く、すきのない攻撃は油断ならない。 333EXP 3パルス
デモンズボックス DEMON'S BOX	宝箱型モンスター。いつも宝箱と一緒に置いてある。防御力は並だが攻撃力は異常に高い。 10000EXP 0パルス
ヘルナイト HELLKNIGHT	魔軍の中で最強を誇る戦士。防御力、攻撃力共にずばぬけて高く、苦戦を強いられるだろう。 300EXP 17パルス
ラルヴァ LARVA	ナイトメアと同じタイプのモンスター。防御は弱いが仲間を召喚し、後方からビームを放つ。 280EXP 11パルス
デス DEATH	魔王ガルシアの守護を務める魔軍最強の魔導師。様々な魔法を使い、攻撃力も高い。 1615EXP 163パルス

西の砂漠&ホルスの洞窟

サンドデーモン SANDDEMON	砂漠に潜む砂のモンスター。遠くから炎を投げる。防御力は高く、攻撃もばかにできない。 352EXP 30パルス
サイクロプス CYCLOPS	鍛え抜かれた体を持つ凶暴な巨人。その棍棒の繰り出す打撃は一撃で致命傷になりかねない。 320EXP 11パルス
デザートビートル DESERT BEETLE	サンドインセクトより凶暴で攻撃力の高い砂スライム。防御が強く、魔法があまり効かない。 315EXP 17パルス

ホルスの地下牢&地下迷宮

クレイジーファイター CRAZYFIGHTER	二刀流で襲いかかってくる狂気の戦士。着物1枚にもかかわらず防御力は高く、攻撃力も強い。 410EXP 0パルス
スィング THING	防御力が異常に高く、青いビームで攻撃をする。時々驚くほどの経験値をくれる。 65000EXP 0パルス
ホルスソルジャー HOLSSOLDIER	ホルスの城塞を守る屈強の戦士。防御力が高く、槍を持っているのか遠隔攻撃をしてくる。 483EXP 0パルス
アイアンガーゴイル IRONGARGOYLE	鉄のような体を持つガーゴイル。攻撃力も相当のものではあるが、攻撃魔法を使うこともある。 430EXP 0パルス
バンパイアロード VAMPIRELOAD	バンパイア同様防御力は低く、接近戦は行わないが、攻撃魔法や召喚をして援護にまわる。 510EXP 0パルス
バーサーカー BERSERKER	攻撃力、防御力のどちらにも優れた野生の戦士。その実力にものをいわせて突撃してくる。 467EXP 0パルス

ホルスの城塞

ホルスナイト HOLSKNIGHT	ホルスの城塞内を守る戦士。防御力が高く、剣の威力もこれまでの兵士とは格段の差がある。 713EXP 0パルス
ナイトストーカー NIGHTSTALKER	ホルス兵最強の戦士。全身フルアーマーを装備し、接近戦で相手を一刀のもとに切り捨てる。 611EXP 0パルス
ネクロマンサー NECROMANCER	召喚を得意とする強力な魔導師。自ら手を下すことはなく、後方から回復の魔法で援護する。 631EXP 0パルス

TYPE B

Monstors List

モンスター・タイプB

ここで紹介するのは、かなりクセのあるモンスターばかりである。特定の場所で待ち受けていて、何匹かのザコキャラを連れている。そして、それぞれが名前をもっているところも大きな特徴だ。魔軍に属しているものは、それなりの地位をもっていると考えられる。これらのモンスターとの戦闘は、必ず通らなければならない関門である。全力を尽して突破しよう。

魔神ゴーレム

GOLEM



▶魔王ガルシアの魔力により生み出された忠実な下僕。エルバード殲滅のため先発隊として送り込まれた。その巨大な姿と大岩をも軽々と砕く力は、人々に魔神と恐れられた。魔導師バギンによりマジュレスの洞窟に封印されたが、魔王の力で再び解放されようとしている。

EXP	パルス
107	85



フラワルド男爵

BARON FRAWARD

◀エルバードの貴族。城下町の一角に自分の邸宅を持つ。海外に留学していたこともあるエリート。国王の信頼が厚いのをいいことに、陰で国政を欲しいままにしている。従わない者には、ありもしない罪を着せて始末し、さらに、密かに魔軍に情報を流しているという噂も・・・。

EXP	パルス
360	260



魔闘鬼パラゴ

PARAGO

◀魔将軍オストラコンに仕える３人の魔物のひとり。半年前、ドゥルグワント城攻防戦で、オストラコン指揮のもと、エルバードの軍師ジュリアス将軍を討ち取った魔物である。オストラコンがレジスタンス討伐のため、軍を率いてアーパスに南下。その際、ザーマの砦を任される。

EXP	パルス
515	160

魔蛇鬼エルム

ERUM

▶魔将軍オストラコンに仕える３人の魔物のひとり。将軍を陰から守護し、手足となって闘う３人は三邪衆と呼ばれ、仲間の魔物達からも恐れられた。特に、エルムはオストラコンの身辺警護役で、片時も側を離れることはなかった。戦闘では、やっかいな召還の魔法を使ってくる。

EXP	パルス
1080	370





魔獣ゴーメズ

GOMEZE

◀八又の尾をもつ巨大な蛇の怪物。20年前、魔軍が現れると同時にダードワの森に出現、近隣の村を荒らした。そのため森は封印され、ナナイの村に住む人々は、定期的に子供をいけにえに出すことになった。この魔物のために、数多くの悲劇が生まれた。回復の魔法を使う。

EXP	パルス
1228	618



魔戦鬼バシタ

BASITA

◀魔将軍オストラコンに仕える三邪衆のひとり。頭部が胴体にめり込んで、卵の様な体型をしている。深紅のひとつ目をせわしなく左右に動かし、見た目はユーモラス。しかし、三邪衆の中でも随一の強さと残虐さを誇る。戦闘では強力な火炎の魔法と、双刀を使った完全攻撃型。

EXP	パルス
2200	710

キルデール指揮官

KILDEER'S COMMANDER

▶魔将軍オストラコンによりキルデールを任された１小隊の隊長。三邪衆程ではないが、なかなかあなどれないものがある。戦士タイプで、剣による攻撃を得意とし、魔法は使わない。常にふたりのイビルシャーマンを連れており、その魔法とのコンビネーション攻撃は絶妙である。

EXP	パルス
1704	1064





ザーマ指揮官

SAMA'S COMMANDER

◀魔将軍オストラコンにザーマの砦を任された魔軍騎士隊長。しかし、たいへんな臆病者で、自分の命を最優先するタイプ。戦闘でも部下の兵士に戦わせ、自分は後ろに下がってしまう。極力戦おうとせず、常に逃げようとする。追い詰められれば、直ぐに降伏を申し出る程である。

EXP	パルス
485	219



ドラゴンゾンビ

DRAGON ZOMBIE

◀ゴールドドラゴンのなれの果て。二千年前、アヴェスタの秘められた力に、いち早く気づいたドラゴン。それが、心ない者の手に渡るのを恐れ、ダードワの神殿から持ち去った。死してなお、ジェルメスの森の奥深くで、アヴェスタを守り続けているという。黄金の牙の持ち主。

EXP	パルス
2469	1574

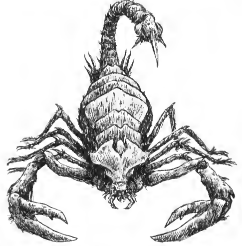
ヘルロード指揮官

HELLROAD'S COMMANDER

▶ヘルロードの町を占領している魔軍の指揮官。叩き上げのファイターで、実力派。プライドが高く、ミスラ・ミフルの砦を落とさないうちは、相手にもしてくれない。任務に忠実で、状況が少々不利でも職務を遂行しようとする程。戦闘でも兵士たちの先頭に立って攻撃してくる。



EXP	パルス
2511	3277

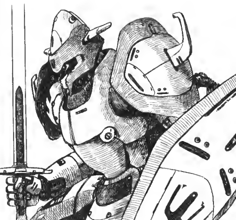


キングスコーピオン

KING SCORPION

◀ヘルロードの洞窟に棲む3匹の巨大な蠍。昔、人々は、この洞窟を通って、仙神フシュルヌムの住むヘルマンド山中腹に自由に行き来できた。しかし、魔軍が現れると同時に洞窟は魔物の巣窟と化し、この蠍たちも棲み着いた。鋏と尾の針の息もつかせぬ攻撃をしかけてくる。

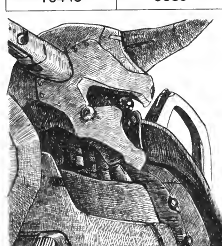
EXP	パルス
2400	1500



シルバー・アーマー
SILVER ARMOR

◀巨大な白銀の鎧。遺跡の洞窟で、紅の古文書を守っている。古代神伝説に深くかかわっており、いにしえの魔力により生を与えられている。巨大で重厚な鎧だが、意外に動きは素早い。大剣の他、魔法を封じる攻撃をしてくる。防御力も非常に高く、苦戦をしいられるだろう。

EXP	パルス
10445	5665



ゴールド・アーマー
GOLD ARMOR

▶巨大な黄金の鎧。禁断の洞窟で、青白き古文書を守っている。シルバー・アーマーとは対で、この鎧を倒すことは、山のミコの協力を得る資格を持つかどうかの試練である。ファイアースライムを連れているが、増殖するので、先に素早く倒したい。かなり厳しい戦いになるだろう。

EXP	パルス
11183	6035



魔王軍衛兵隊隊長バッキ
CAPTAIN BAKKI

◀ガルシアがいる魔王殿を守っているモンスター。名前からすると、えらく強そうだが、実際はヘルソルジャーに毛が生えた様なもの。さすがに体力はあるが、魔法は使わず、剣のみで攻撃してくる。てこずるようなら、あと 2、3 レベル上げてから来た方がいいだろう。

EXP	パルス
2800	1132



魔軍空域司令官ヒッテル

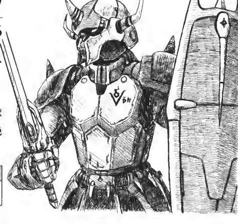
COMMANDER HITTEL

◀ガルシアがいる魔王殿を守っているモンスター。翼を持つモンスターたちの総司令官でハーピーの親玉格。突撃してきては、すぐに戦闘圏外へ離れる素早い攻撃をしかけてくる。回復の魔法の他、手下のハーピーを召還する魔法を使う。しかし苦戦する程の相手ではない。

EXP	パルス
3640	3835

魔軍衛兵ファランクスナイツ

FARANKS KNIGHTS



▶ガルシアがいる魔王殿を守っているモンスター。「最後の一兵となろうとも戦うぞ！」と、魔王への忠誠心に燃えるヘルナイトの一群。8人1組の3組に分かれて攻撃してくる。その隊列を組んで突っ込んでくる様は、なかなか壮絶である。雑魚の集まりでも、油断はできない。

EXP	パルス
9000	57





魔軍司令官バウー

COMMANDER BAWOU

◀ガルシアがいる魔王殿を守っているモンスター。意匠を凝らした装備に身を固めた魔軍騎士。ヘルナイトの親玉の様な奴。威勢よく攻撃をしかけてくるのだが、大して強くはない。人員不足なのか、自信過剰か、部下もヘルナイトを2名連れているだけ。雑魚とあまり変わらない。

EXP	パルス
3100	546



魔邪鬼カリマー

KARIMAR

◀ガルシアがいる魔王殿を守っているモンスター。格闘家と魔法使いを足した様な魔物。重い鎧や盾は身に着けていないため、攻撃回数が多い。両手とも素手だが、離れたところから攻撃でき、威力も侮れない。攻撃や回復の魔法も多用してくるので、長期戦を覚悟した方がいい。

EXP	パルス
5165	334

魔餓鬼ビュレン

BULLEN

▶ガルシアがいる魔王殿を守っているモンスター。その名の通り永遠に満足することのない飢えを持った魔物。かなりいい体格をしているが、外見とは裏腹に、攻撃力も防御力も著しく低い。ただし、金縛りの魔法を使ってくるので油断は禁物。リキュール・ポーションを忘れずに。

EXP	パルス
5000	508





魔妖鬼ゴリアス

GOLIOUS

◀ガルシアがいる魔王殿を守っているモンスター。双刀使いの自称「魔軍最強の鬼」。自分の剣技に相当の自信があるらしい。確かに、その威力は他の魔物の優に3倍はある。ただ、命中する確立がかなり低い。防御力は並なので、最初にHPさえ回復させておけば問題はないだろう。

EXP	パルス
4100	131



大怪鳥ラー

LAA

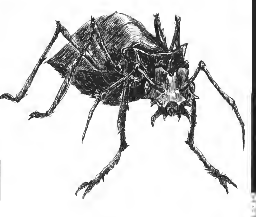
◀エメラルド・ドラゴンの魔力によって創られた巨大な鳥のモンスター。西の砂漠の守護神として、ホルスの監視を命ぜられている。すばやく飛び回る攻撃と、その威力は、凄まじいものがある。このラーを倒さなければ、ホルスのいるヘルマンド山へは行くことができない。

EXP	パルス
17896	800

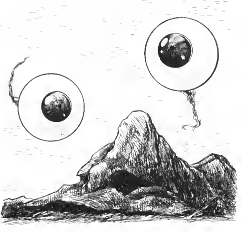
ファイヤー・アント

FIRE ANT

▶とてつもなく巨大な蟻のモンスター。ヘルマンド山へ抜けるホルスの洞窟で、奥へ進むための祭壇を守っている。腹部に赤く光るところがあり、そこからファイアー・ボールを投げつけて攻撃してくる。接近戦はあまり好まない。その分厚い外骨格のため、高い防御力を持つ。



EXP	パルス
14240	988



ハデス・アイ

HADES EYE

◀冥界の巨大な目玉。ホルスの洞窟の最深部にある墓場に潜む。対の棺桶から1匹ずつ出てくる。その無感情な視線は、歴戦の勇士といえども恐怖を感じずにはおれないだろう。100ポイント近いダメージを与える攻撃魔法を連射してくる。グレイスのひとつ、赤龍の角を持つ。

EXP	パルス
12000	2

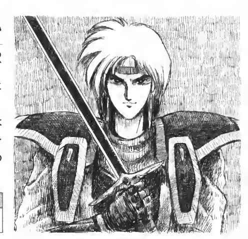


マン・イーター
MAN EATER

◀サブ・シナリオ<メリル・ウィードの章>に登場するモンスター。食虫植物の超巨大バージョンである。その袋状の体の下に無数の触手を持ち、自由に動き回ることができる。マンドラゴラの森に住み、さまよい込んだ人間を食っている。戦闘ができなくなる混乱の魔法を使う。

EXP	パルス
5605	515

偽アトルシャン
DOPPELGENGER



▶サブ・シナリオ<メリル・ウィードの章>に登場するモンスター。姿を写した者をそっくりそのまま生み出す鏡から出現する。姿や能力は同じだが、モラルは低く、現れると同時に姿を写した者に襲いかかって来る。マンドラゴラの森に住む魔法使いが、その鏡を持っている。

EXP	パルス
2702	2068



アルテミス＝フローラ
ARTEMIS＝FLORA

◀サブ・シナリオ<ミスティーナの章>に登場するモンスター。小カシャ島、パールシーの南の森に棲む。美しい白い顔に赤い目、同色の長い髪を持ち、マントをまとった巨大な姿の妖魔。魔法封じ、数々の攻撃魔法を使ってくる。魔法にも耐性があり、剣で倒すしかない。強い。

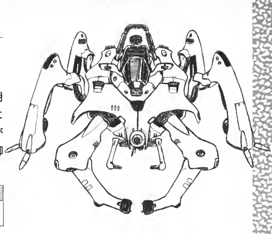
EXP	パルス
19785	1803

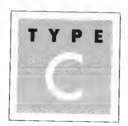
KAME2

TANK-KAME2

▶サブ・シナリオ<サギーの章>に登場する。エゴと慢心のために滅びたエン・ヴィーム文明の最期の遺産。戦車の様な巨大な兵器。名前に反して、4本足のクワガタムシに似ている。人が乗って動かし、巨大なはさみで攻撃する。防御力が異常な程高く、魔法は効果がない。

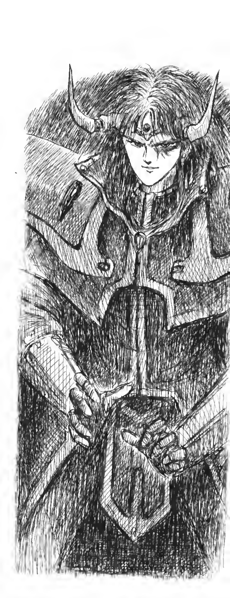
EXP	パルス
14934	50000





Monsters List
モンスター・タイプC

魔将軍オストラコン
OSTRACON



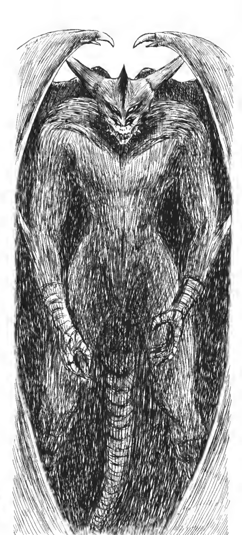
ストーリーの序盤から中盤にかけて、アトルシャン達の宿敵となる男。本名をダリアス・オストラコンといい、人間であるにもかかわらず魔王ガルシアに取り入り、ここ20年の間エルバード軍を苦しめてきた。恐ろしく頭が切れ、ずる賢く、姑息で、そして卑劣なやつ。プライドが高く、勝つためには手段を選ばない残忍さを持ち合わせている。しかし自分の手を汚すことはほとんどなく、常に配下のモンスターを使うことによって目的を遂げる。異常な執念深さをも持ち合わせており、頭が切れるだけに怒らせるとより恐ろしい存在となる。苦労して解放した砦や町をあっという間に奪い返す。その力量には敵ながら凄まじいものを感じる。アトルシャンに右腕を落とされた後悪魔に魂を売り渡し、何かとアトルシャン達の行く手を阻むようになる。

また、サオシュヤントとの因縁も興味深いところである。どんな卑怯な手口で弓を奪い取ったかは、またのちほどお話しすることとしよう。

EXP	パルス
1656	818
3700	3435

アークデーモン

ARCH DEMON



オストラコンが魔軍前線司令部でアトルシャンに右腕を切り落とされた後、復讐のため魂を売った悪魔。かなり上級の悪魔で、オストラコンの右腕をみごとに再生させた。魂と引き換えにオストラコンの守護をしている。そのためオストラコンは、以前に比べてだんぜん強くなったはずである。しかしドゥルグワント城で倒れた時、オストラコンは呪詛を唱えると共にアークデーモンを呼び出した。悪魔は魂の契約を破ることはなく、オストラコンの最後の言葉に従って攻撃をしかけてきた。アークデーモンの本体は青い巨大な体をしており、２本の角と大きいコウモリのような翼を持っている。配下にインプを伴っていて、強力な攻撃魔法を飛ばしてくるので、体力の少ないタムリンなどは大変危険である。だが、この悪魔さえ倒せば宿敵オストラコンとの戦いに終止符が打たれるのだ。

EXP	パルス
8574	3231

魔王ガルシア

GARSIA

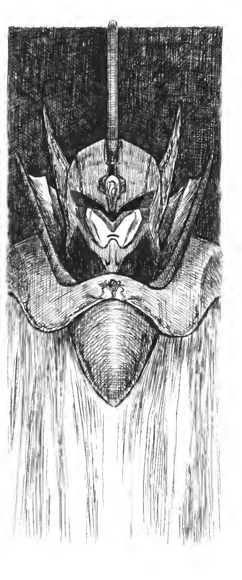


タムリンがイシュ・バーンに帰って、３年ほどたった時、突然魔軍が現れた。その魔軍を率いているのが魔王であるガルシア。死と破壊と、恐怖をまき散らしながら、各地の侵略を推し進めている。といっても、自ら動いているわけではなく、魔王の右腕ともいうべき魔将軍オストラコンにほとんど任せている。仙神フシュルヌムによると、悪魔は召喚しない限りこの世には存在しないのだという。魔王ほどのものを召喚できるものとはいったい誰なのか？　それは、魔王自らが教えてくれる。山のミコの神殿へ向かうアトルシャンたちは途中、魔王に奇襲される。この時の魔王は海のミコに力を抑えられ、わりとあっさり引いてしまう。しかし、本番でなめてかかるとこっちがあっさりやられてしまう。ガルシア自体の強さはこれまでの敵の比ではなく、伴っているデスにも苦戦させられる。

EXP	パルス
5419	15604
25000	6458

ティリダテス

TILIDATESS



イシュ・バーンで古代神として崇められているホルス一族の現在の支配者。数千年にわたり王家を支えてきた魔導師であり、外見こそ若々しいが、その声はしわがれている。彼はホルスの前王を殺害し、王家を滅ぼし、〝ホルス〟を手に入れた。そして更にイシュ・バーンのすべてを手に入れようとしている。しかしイシュ・バーンはもともとホルスの聖地であった。ティリダテスは、後からきた龍族と和解して土地を東西に分けた前王を許せなかったのだ。そしてなによりも聖地を汚されることを、プライドが許さなかったのだろう。その結果、ティリダテスはアヴェスタをつくりだし、イシュ・バーン全土に呪いをかけた。魔王ガルシアを召喚したのも彼である。すべてはホルスの民のためであるのだが、それほど慕われておらず、むしろ前王の方がいまでも慕われているようだ。しかし、さすがにホルスの魔導師だけあって強力な攻撃魔法を使い、ホルスナイトを召喚する。また、体力回復の魔法も使うので少々厄介だ。

ザンディーグ

ZANDEAGE



　ティリダテスのつくりだしたアヴェスタに封印されていた、巨大な蜘蛛のようなモンスター。アヴェスタの力そのものともいえよう。二千年前、エメラルド・ドラゴンによって封印され、イシュ・バーンにある神殿に置かれていた。この封印はしかし、アトルシャン達によって倒される直前、ティリダテスが記憶を取り戻したことによって解放され、ザンディーグを蘇らせた。この時点でもまだエメラルド・ドラゴンの復活は望めず、ザンディーグを倒さない限り、エメラルド・ドラゴンの精神が解放されることはない。しかもザンディーグの強さはハンパではない。西の平原を砂漠にしてしまうほどの力を秘めた恐るべきモンスターである。投げつけてくる攻撃魔法も強力ではあるが、なによりも口から出す炎のような光線は異常なほど強力だ。後列のキャラクターなら２撃でやられてしまう。

エメラルドドラゴン

ITEMS & OTHERS

アイテム・武器・魔法

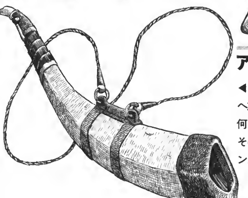
ここではゲームクリアに重要なアイテムやお得なお買物情報を紹介する。余分な物を買わないためにも、参考にしてほしい。

アイテム

ここで扱うのはストーリー上重要となるアイテムで、メニュー画面の〝アイテム説明〟に表示される。これらのアイテムは、道具とは違って〝使う〟といった行為を自分で操作することはできない。しかし、物語を進める上での重要な鍵となるので、しっかりチェックして取り忘れのないようにしよう。

銀の鱗

▶イシュ・バーンはドラゴンにとって呪われた土地。彼らは身を守るため、この鱗を身につけて人間に変身する。が、ドラゴンとしての力は失われてしまう。この鱗はこの地が呪われた時、銀龍が自らの鱗を剝いで造ったものである。



アトルシャンの角笛

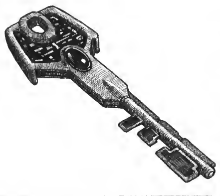
◀タムリンがドラゴン小国からイシュ・バーンへ旅立つ時、アトルシャンは自分の角を折り、何かあったら吹くようにとタムリンに渡した。その角でタムリンが作った笛。この笛をタムリンが吹く時、この物語は幕を開けるのだ。



フラワルドの密書

▶国王の重臣フラワルド男爵が魔軍と通じていた密書。これにはエルバード軍の情報が記されており、このことによってエルバード軍は窮地に追い込まれることになったのである。最も国王の信頼の厚かったフラワルドのために…。





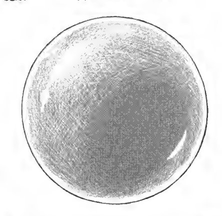
ザーマの鍵

◀ザーマの砦の西の通路を通るために必要な鍵。最初にザーマの砦へ入った時に、サダ司令官から探してくれるよう頼まれる。この鍵は、地下牢の囚人に紛れこんでいる魔闘鬼パラゴが持っている。探し当てれば手に入れられる。



バギンの手紙

▶スローシュの洞窟にある祭壇に祭られている宝箱の中に残されていたバギンからの手紙。死んだ友との誓いを果たすため、この宝箱にあるドラゴン・オーブを持ってナナイの村へ向かい、魔獣ゴーメズを倒す、と記されてあった。



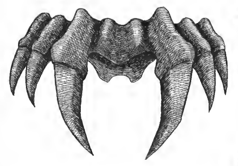
ドラゴン・オーブ

◀エメラルド・グレイスのひとつ。手の平に乗る位の大きさで、透明な水晶玉に似ているが天にかざすと七色の輝きを放つ。スローシュの洞窟に祭られていたのだが、バギンによって持ち去られた。ゴーメズの巣で手に入れられる。



フィトマの指輪

▶オヴィングストンの洞窟に横たわっていた白骨死体からファルナが見つけた指輪。そして、この指輪からファルナ自身も知らなかった彼女の過去が明かされることになるのである。後に、バギンによって魔力を授けられた指輪となる。



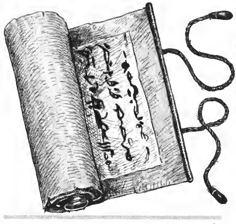
黄金の牙

◀エメラルド・グレイスのひとつ。短剣ほどの大きさで、その硬さはいかなる物でも傷つけることができないと言われている。これはジェルメスの洞窟の祭壇を守っているドラゴンゾンビが所持している。倒せば手に入れられる。



紅の古文書

▶遺跡の洞窟の出口を守るシルバーアーマーを倒すと手に入る。この古文書を手に入れることによって海のミコの助けを借りることができるようになる。紅の古文書を持つ者を導くのが海のミコの使命なのである。

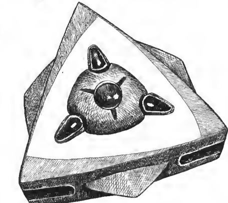


青白き古文書

◀禁断の洞窟の祭壇を守るゴールドアーマーを倒すと手に入る。この古文書は紅の古文書と対になっていて、手に入れると山のミコの助けを借りられるようになる。山のミコもまた、青白き古文書を持つ者を導くのが使命である。

テレポスタ

▶海のミコの教えにより、古代の洞窟で発見した古代神の秘宝。海のミコは、どうしても必要となる秘宝であると説明しているが、その使い道は誰も知らない。ただ、タムリンだけは海のミコから何か耳打ちされていたようだ。

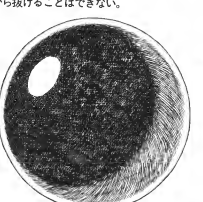


黒き爪

◀エメラルド・グレイスのひとつ。黄金の牙よりもひと回り小さく、やはりその硬さは類を見ない。ウォウルカシャ湾に沈んでいたのを魔王ガルシアが見つけ、持ち去ったらしい。いつも所持しているので、倒せば手に入る。

赤竜の角

▶エメラルド・グレイスのひとつ。ホルスの洞窟の奥にある墓場に眠っていたハデス・アイが持っていた。これが5つ目のエメラルド・グレイスであり、これを手に入れないとホルスの洞窟から抜けることはできない。



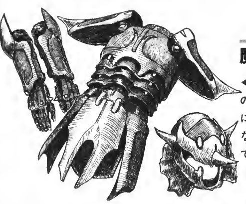
黒水晶

◀オストラコンの呪術によって、ハスラムが閉じ込められている黒き水晶。この水晶を盾に、オストラコンはアヴェスタを要求し、誰もこの命令に背ける者はいなかった。唯一ハスラムを解放できるのは、バージルのワラムルだけだ。

レジスタンスの書簡

▶レジスタンスの連絡員であるキルデールのタップ爺さんから預かった書簡。フウォーウィーの酒場にいるホスロウに渡すよう頼まれた。届けてくれればアーパスの砦を越えるための魔軍兵士の鎧を貸す、という交換条件で引き受ける。



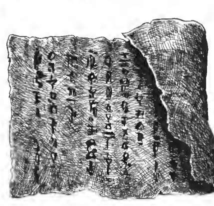


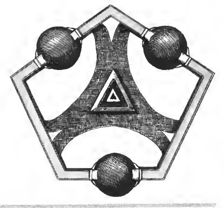
魔軍兵士の鎧

◀タップ爺さんの紹介で、キルデールの道具屋の主人に貸してもらった魔軍兵士の装備。最初にアーパスの砦を越える時、この装備で変装しなければならない。まだ戦力も十分ではないので変装しなければ通り抜けられないのだ。

ホスロウの手紙

▶ダードワの酋長を助けたお礼に、ホスロウが酋長宛に書いてくれた紹介状。羊皮紙でできており、アトルシャン達の力になってくれるよう書いてある。ホスロウは酋長に気にいられているので、力になってくれるはずなのだが・・・。





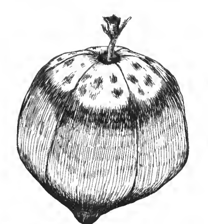
アヴェスタ

◀古代神＝ホルスの力の象徴であり、地形をも変えるほどの膨大な力を秘めている。ダードワの神殿にあるという話だったが、二千年前、ジェルメスの森へ運ばれたという。オストラコンは、ずっとこれを探し求めているらしい。

首飾り

▶ヘルロードの町のある若者が、彼女へのプレゼントとして持っていた首飾り。彼はこれを湖の近くで落として大変困っているので、探してあげよう。見つけて持って行くと、彼のヘソクリ3000パルスをお礼にもらえるだろう。





禁断の実

◀百年に一度実をつけると言われている幻の木の実。その実はとてもおいしいらしい。大カシャ島の小さな村に住む老婆が一度でいいから食べてみたいと言っている。もし見つけたら持っていってあげよう。お礼に金塊をくれる。



マンドラゴラ

▶サブシナリオでフウォーウィーに住むメリルが病気の母親のためにマンドラゴラの森に探しにいった薬草。森に住む魔法使いが持っている。この薬草で作った薬を飲ませれば、どんな病気もたちどころに治ってしまうという。





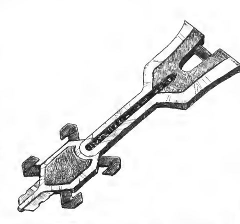
フローラのペンダント

◀サブシナリオでパールシーの南の海岸に立っていたミスティーナという女の子が落としていったペンダント。南の森に潜むといわれている妖魔アルテミスの紋章が刻まれている。この妖魔はエルバードに因縁があるというが・・・。

ヴィームの書

▶その昔栄えていたというヴィームの文明で使われていた言語に関する書物。魔王殿が水没した時の震動でできたふたつの洞窟のうちのひとつ、ギアナの洞窟で発見した。この文明について知る者は今ではほとんどいない。



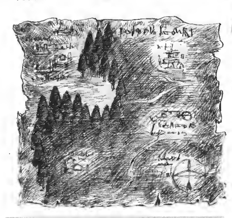


カメの鍵

◀失われしエン・ヴィームの地底都市で見つけた大きな宝箱を開けるための鍵。ギアナの洞窟の一番奥に隠されていると、地底都市の生き残りの博士が教えてくれる。宝箱の中には、ヴィームの文明最後の遺産が入っているらしい。

ミスラ・ミフル峡谷の地図

▶まず一番最初に手に入るのがこの地図だ。キルデールの酒場でよっぱらいから買うことができる。キルデールの町を中心に、ヘルロードの町やミスラ・ミフル、アーパス、ザーマの砦など何度も行き来する場所である。





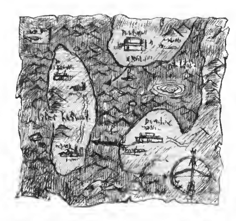
ダードワの森の地図

◀ダードワの神殿に行く時、ダードワの酋長に借りた地図。森がほとんどで、他にはフウォーウィーの町とダードワ、ナナイの村がでている程度だ。しかし最も重要な地図のひとつであり、この地図なくして森を抜けることはできない。

ジェルメスの森の地図

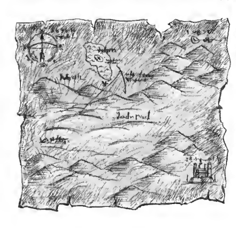
▶ダードワの神殿の妖精に与えられた地図。場所的にはウルワンの町やエルバード城など最初の地域だが、これもまたダードワの森の地図と同じく森に入るために必要なもの。ここも複雑な迷路になっているので、重要アイテムだ。





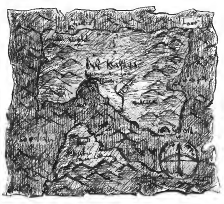
大カシャ島の地図

▶この地図もウォウルカシャ湾の地図と同じ遺跡の洞窟で見つけることができる。大カシャ島は広いのにもかかわらず何にもないところなのでこの地図は大変重宝する。洞窟で必ず見つけておかないと、後で苦労することになるだろう。



ウォウルカシャ湾の地図

◀この地図を手に入れるといよいよ魔王殿がその姿を現す。これは小カシャ島から大カシャ島へ渡る遺跡の洞窟で見つけることのできる貴重なアイテムだ。バージル、パールシーと並んでいるので、魔王殿がいかに大きいかわかる。



西の砂漠の地図

◀最後まで謎である西の砂漠の地図は、魔王を倒した後にエルバード城でバルソムからもらうことができる。ドゥルグワント城より西の広大な砂漠にはオアシスと湖しか確認することはできないが、他に何が隠されているのだろうか。

道具

ここでは町の道具屋で買える物や売れる物を紹介しよう。ほとんどがH.Pを回復させるための物だが、中には重要な物もあるので見逃さないように。だいたいが宝箱で手に入るので、あまり買いだめする必要はないだろう。金塊類は高く買い取ってもらえるので、金欠の時の頼もしい味方となる。

ヒールポーション 10P

▶H.Pをある程度回復させてくれる。ポーションは戦闘中しか使うことはできないし、誰が回復するのかわからないので、なるべく無駄使いしないように気をつけよう。また、宝箱でよく手に入るので大量に買う必要はない。



ハイパーポーション 30P

◀ヒールポーションが強力になったもの。H.Pを大幅に回復させてくれる。物語の中盤からはH.Pも増え、ヒールポーションではほとんどカバーできなくなるので、大いに役に立ってくれる。これもよく宝箱から見つけられる。

テント 40P

▶全員のH.PをMAXまで回復させるという優れもの。ポーションとは逆に、戦闘中以外ならどこでも使うことのできる便利で使えるツール。値段もわりと手頃で、宝箱でもよく手に入るのでひとりひとつは持っているのが賢いだろう。







リキュールポーション80P

▶戦闘中、魔法を封じられたり、金縛りや混乱させられた仲間を正常に戻すための薬。中盤以降魔法を使ってくるモンスターが増えるので必要となってくる。タムリンが魔法を封じられた時に使うのが一番効果的といえるだろう。





ワラムルの秘薬 100P

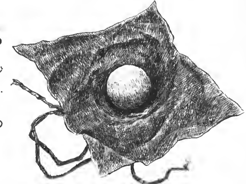
▶バージルの町に住む名医ワラムルの作った妙薬で、ハイパーポーションよりさらに大きくH.Pが回復する。しかし値段はそれなりに高い。バージルの町以前の宝箱から手に入り始めるので効率よく使えばあまり買う必要もない。

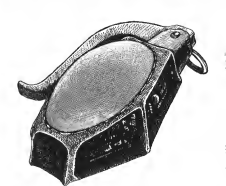
ブドウ酒 20P

◀キルデールの町の道具屋で手に入れられる。この町にはブドウ酒が大好きだという爺さんがいる。この辺りに詳しいという噂なので、困った事になったら、ぜひブドウ酒を持って行ってあげよう。何か教えてくれるかもしれない。

ジルポーション 50P

◀魔法のジルと同じく、近くの敵に催眠を誘発することのできる薬。これはフィールド上のモンスターにだけではなく、ボスクラスのモンスターに対しても効く場合がある。効けば儲けものということで、試してみる価値はありそうだ。





破壊のルビー 3000P

◀このルビーを使うことによって、複数のモンスターにダメージを与えることができる。フィールド上のモンスターには絶大な威力を発揮し、ボスクラスのモンスターに対しても効きめがある。持っていて損はないが、かなり高価。

チケット2000P

▶小カシャ島へ渡るための船のチケットで、バージルの町の酒場で酔っ払いが売ってくれる。このチケットはなかなか高価なのだが、小カシャ島から戻る時は1/4とぐっと安くなる。アトルシャンが持っていないと乗れない。



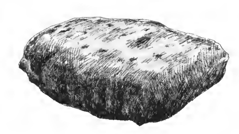
金塊

◀その名の通り、金の塊。洞窟の宝箱によく入っている。町の道具屋に持って行くと、400〜500パルスで買い取ってくれる。いつまでも持っていても重いだけなので、見つけたらすぐに売ってしまった方がいいだろう。

大金塊

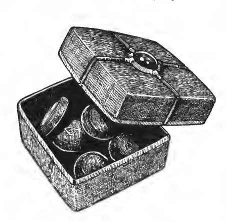
▶金塊の大きな塊。大きいだけあって、道具屋でもより高く、2000パルスで買い取ってくれる。中盤では武器や防具を買うための資金として、涙が出るほどうれしいお宝。洞窟の宝箱はしっかりチェックをいれよう。





超金塊

◀金塊の中で、最も純度が高く、最も高価なもの。超がつくだけに、道具屋では10000パルスで買取ってくれる。後半の装備は高価なものが多いので、こういった金塊が洞窟にごろごろしていると、とてもうれしかったりする。





回復薬

▶ホルスの城塞の宝箱で見つけられる。ワラムルの秘薬と同じくらいH.Pを回復することができる。ただし他のポーションと違って、戦闘中に使った者のH.Pが回復するので、体力のない者や防御力のない者が持つといいだろう。

ALL WEAPONS LIST



武器はほとんど武器屋で買えるが、なかには宝箱でしか手に入らなかったり、どこかでもらえるものもある。高くてもその時々で一番強いものを装備させるのがいいだろう。

WEAPONS

名前	値段	攻撃力	消費ポイント	射程距離	装備による影響			装備できるキャラクター									
					INT	AGL	POINT	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
ショート・ソード	100	15	3	1	0	0	0	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
ノーマル・ソード	200	32	4	1	0	0	0	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
ロング・ソード	600	53	4	1	0	−1	0	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
ブロード・ソード	1500	78	4	1	0	−2	−1	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
グレート・ソード	4000	112	5	1	0	−5	−2	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
ホーリー・ブレード	7000	146	5	1	25	0	0	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×
デーモン・スレイヤー	9800	217	6	1	10	5	0	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
名剣ガラティン	10000	252	10	1	5	9	20	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
ファイヤー・ブレード	14980	320	7	1	5	5	0	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
サンダー・ブリンガー	35000	510	7	1	0	0	0	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ヴェンディダード	0	999	8	1	72	0	0	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ナイト・レイピア	7000	196	4	1	2	11	0	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
パラディン・レイピア	16000	390	4	1	7	21	0	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
ゲイル・レイピア	40000	630	4	1	13	25	4	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
ローヤル・レイピア	0	900	5	1	28	48	5	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
モーニング・スター	1300	65	5	3	0	0	0	×	×	×	×	×	○	○	×	○	×
ウォー・ハンマー	3800	108	6	3	0	0	0	×	×	×	×	×	○	○	×	○	×
バトル・アックス	6200	169	6	3	0	6	0	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×
トライデント	8000	380	6	3	3	23	4	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×
ハルバード	32000	680	7	4	8	42	2	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×
ネクロ・クラッシャー	0	870	7	4	43	44	4	×	×	×	×	×	○	○	×	○	×
スリング	120	7	4	11	0	0	0	×	○	×	○	×	×	×	○	×	○
セルフ・ボウ	300	40	6	12	0	0	0	×	○	×	○	×	×	×	○	×	○
ライト・クロス・ボウ	700	94	7	12	0	0	0	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○
ロング・ボウ	1300	132	8	13	0	−2	0	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○
コンポジット・ボウ	3000	207	9	14	0	−3	−1	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○
アーバレスト	4900	450	12	15	0	−10	−2	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
サオシュヤントの弓	0	850	10	22	12	20	−10	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
S・カスタム・ボウ	0	1200	10	18	15	20	−7	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
サジタリス・アロー	0	2200	20	20	20	25	0	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
スタッフ	80	10	4	2	0	0	0	×	×	○	○	×	○	×	×	×	×
バギンの杖	0	25	5	2	10	7	4	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
アースの杖	1000	110	6	3	3	10	6	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×
フシュルヌムの杖	10	590	6	3	37	28	4	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
ワンド・オブ・アテナ	0	0	5	1	30	0	0	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
粒子カッター	0	777	5	20	0	40	0	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×

▶キャラクター対応表

A	アトルシャン	F	ファルナ
B	タムリン	G	ヤマン
C	バルソム	H	ホスロウ
D	バギン	I	カルシュワル
E	ハスラム	J	サオシュヤント

コメント
いわゆる短剣。素手よりましという程度。一番最初にアトルシャンとバルソムが身につけている武器。
ごく普通の剣。ショート・ソードよりは使えるという程度。ゲーム開始時に、できれば手に入れたい。
長剣。攻撃力も今までのものよりぐんと上がる。エルバードからしばらくはこの剣が活躍する。
幅の広い、両刃の長剣。重い剣なので、力のある剣士や騎士しか持てない。威力は期待できる。
幅広で両刃の大剣。その剣の長さは人間のつま先から肩まである。たいへん重いが、絶大な威力を誇る。
聖なる力の封じ込められている両刃の剣。聖職者の祈りが込められていて、知力がぐっと上がる。
悪魔封じの剣。妖魔、デーモン系のモンスターに、特に大ダメージを与えることができる。
サブ・シナリオ<メリル・ウィードの章>で手に入る名のある剣。ウィード夫人の夫の形見。ハスラム専用。
剣自体に炎の精霊を封じ込めた大剣。その刀身は炎で包まれ、切りつけた相手を焼き殺すという。
剣自体に稲妻を宿らせた大剣。その刃というよりも稲妻で相手を切るという壮絶な威力を持つ。
エメラルド・ドラゴンの精神の宿る伝説の魔剣。剣自体が意志を持っている。ソード系では最強を誇る。
騎士が持つ細身の剣。切るのではなく、突くのに適した武器。扱いが難しく、それなりの訓練が必要。
聖騎士が持つ細身の剣。聖騎士だけが使うことを許されたレイピアだけあって、攻撃力も性能も高い。
別名〝風の剣〟といわれるレイピア。しなやかな刀身を持ち、変幻自在な突きを可能とする美しい剣。
王家に伝わる名剣。まさに、ハスラムのための剣。その威力は、魔剣ヴェンディダードに次ぐ。
短い柄の先にスパイクのついた鉄球を鎖でつないだ武器。ファルナやホスロウ用の遠隔攻撃専用タイプ。
戦闘用のハンマー。攻撃力は、モーニング・スターに毛のはえた様な程度。遠隔攻撃用。
戦闘用の巨大な斧。威力もなかなかである。できれば早くこれ位を持たせてやりたい。遠隔攻撃用。
３つ又の槍。ギリシャ神話の海神ポセイドンが持っているのが、これである。遠隔攻撃用。
槍の先に斧の様なものを付けた武器。切ったり、突いたりできる。相当高い攻撃力をもつ。遠隔攻撃用。
魔力の宿る槍。かなり相手と離れていても攻撃できる。威力も遠隔攻撃用武器の中で最高である。
小石を遠心力で飛ばす狩猟用の道具。細長い紐状の革に小石を挟んで、ぶんぶん振り回して飛ばすのだ。
普通の弓。白兵戦の苦手なタムリンやバギンが持つことができる。しかし、威力はあまり期待できない。
石弓。銃の様に引金をひいて矢を撃ち出す。どうせならこれ位のものを後衛に持たせたいところだ。
いわゆる長弓。射程距離も長く、攻撃力も高い。しかし、腕力が必要なのでヤマン用と言えるだろう。
銃の様に弾倉を持つ機械仕掛けの石弓。扱いは難しいが、威力はロング・ボウに比べ、ぐんとアップ。
巨大な石弓。弓を引くときに、てこの力を使う。撃つのにとても時間がかかるが、凄まじい威力がある。
サオシュヤントの愛弓。仙神フシュルヌムより贈られる。その力は小さな丘を吹き飛ばすといわれる程。
サオシュヤントの弓に改良を加えてつくられた豪弓。攻撃力が更にアップし、扱いやすくなっている。
とてつもない威力をもつ長弓。その力は、すでに神々の領域と思われる。この世界最強の武器。
杖。魔法使いが持つことのできる武器の種類の一番初歩のもの。木でできた単なる杖。気休めである。
魔導師バギンの杖。持つ者に、魔術師に必要な知力や敏捷さがアップする魔力が込められている。
大地の精霊の力の宿る杖。攻撃力が格段にアップしている。魔法のサポート用というより、攻撃用である。
仙神フシュルヌムの杖。素晴らしい魔力を秘めている。ホルスとの戦いに赴くファルナに与えられる。
戦いの女神の杖。攻撃力は全く無いが、その秘められた魔力は大きい。まさに、タムリンにふさわしい。
サブ・シナリオ<サギーの章>に登場するいにしえの文明の武器。サギー専用で、他の人が使うとバグる。

防具

武器よりずっとお金がかかるのが防具なのだが、高ければそれだけ防御力も強くなる。前衛で戦わせるのなら、まず防具を揃え、それから武器を揃えても遅くはないだろう。

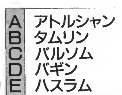
ARMORS

名前	値段	攻撃力	装備による影響			装備できるキャラクター									
			INT	AGL	POINT	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
レザー・アーマー	100	20	0	0	0	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○
キルボアール	300	40	0	0	0	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○
チェイン・メイル	800	90	0	0	0	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○
ブレスト・プレート	1800	190	0	-2	-1	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×
プレート・メイル	4200	480	0	-4	-2	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×
マジック・プレート	10000	950	5	-2	-1	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○
ミスリル・チェイン	13000	1280	0	0	0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
ドラゴン・メイル	19800	1950	0	0	0	○	×	○	×	○	×	○	×	○	×
ミスリル・プレート	32000	2400	0	0	0	○	×	○	×	○	○	○	○	○	×
アルテミト・プレート	650000	3000	0	0	0	○	×	○	×	○	○	○	×	○	×
ローブ	50	18	0	0	0	×	○	×	○	×	○	×	×	×	×
マジック・ローブ	2000	340	0	28	0	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×
クリスタル・ローブ	300000	2300	0	30	0	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×
真紅のレザー	30	860	16	21	10	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
サジタリス・パッド	600000	2600	38	35	30	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○

SHIELDS&HELMETS

名前	値段	防御力	装備できるキャラクター									
			A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
レザー・シールド	30	10	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×
バックラー	150	20	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×
アイアン・シールド	500	60	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
ナイト・シールド	2000	160	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
ヒーテル・シールド	4200	350	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
ミスリル・バックラー	6500	520	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×
ドラゴン・シールド	9700	920	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
サイクロ・シールド	500000	1200	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
シルバー・リング	400000	810	×	○	×	○	×	○	×	×	×	×
オープン・ヘルム	150	15	○	×	○	×	○	○	○	×	○	×
サーリット	650	75	○	×	○	×	○	○	○	×	○	×
クロス・ヘルム	3000	210	○	×	○	×	○	○	○	×	○	×
ミスリル・ヘルム	7500	700	○	×	×	×	○	○	○	×	○	×
ドラゴン・ヘルム	5500000	940	○	×	×	×	○	○	○	×	○	×
マジック・ボンネット	1000	100	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×

▶キャラクター対応表



A	アトルシャン	F	ファルナ
B	タムリン	G	ヤマン
C	バルソム	H	ホスロウ
D	バギン	I	カルシュワル
E	ハスラム	J	サオシュヤント

コメント
なめし革を張り合わせてつくられた鎧。防御力は、魔法使いの着るローブとほとんど変わらない。
革製の鎧。革の表面にろうを塗り込むことで、防御力を高めている。しかし、所詮気休めにしかならない。
小さな鎖を編んでつくられた金属製の鎧。革鎧と１枚板の金属製鎧との中間的存在。防御力はまあまあ。
１枚の鉄板でつくられた胸当て鎧。少し重いのが難点だが、防御力はなかなか。しかし、安心はできない。
鉄製の全身鎧。各パーツが１枚板の鉄板でつくられている。かなり重いが防御力は高く、戦士の必需品。
魔法のかかった金属製全身鎧。プレート・メイルに比べ防御力がぐんとアップ、重さは半分という名品。
鉄より軽く丈夫なミスリル製のチェイン・メイル。魔法使いも装備でき、防御力も抜群というスグレもの。
史上最強の種族ドラゴンの鱗でつくられた鎧。堅く丈夫なうえに軽く、すばらしい防御力を誇る。
ミスリル製のプレート・メイル。これだけの防御力を持ちながら重さを感じさせないという最高級品。
最強の金属製全身鎧。何の金属でつくられているかは不明。すでに地上のものではないとも・・・。
魔法使い達がよく着るゆったりした衣服。つまり防御力も普通の服並ということである。
魔法のかかったローブ。防御力と素早さがぐんとアップする。これでタムリンも少しは安心だ。
最強のローブ。水晶の輝きと強度をもち、強力な魔力も込められている。その美しさと防御力は絶大。
山のミコの血で染め上げられた革鎧。魔王にかけられたサオシュヤントの弓の呪いを解く効果がある。
弓神の胸当て。すでに地上のものではない。サオシュヤントが装備でき、絶大な力を発揮する。

コメント
なめし革を使ってつくられた小型の盾。とても軽いので魔法使いでも装備することができる。
相手の攻撃を受け流すための小さな丸い盾。レザー・シールドと同じく魔法使いでも装備できる。
鉄製の盾。防御力はあるが、さすがに重いので魔法使いには装備できない。戦士系には早く持たせたい。
エルバードの司令官サダの盾。サダの戦死後、エルバードに住む夫人からアトルシャンに譲られる。
大型の盾。防御力は抜群である。魔将軍オストラコンとの最終決戦にはぜひ装備しておきたい。
鉄より軽く丈夫な金属であるミスリルでつくられたバックラー。防御力も高い。タムリンも装備できる。
史上最強の種族ドラゴンの鱗でつくられた盾。どんな金属よりも堅く丈夫で、すばらしい防御力を誇る。
最強の盾。何の金属でできているかは分からない。しかし、その防御力は他の盾の追随を許さない。
防御の魔力が込められた銀の指輪。盾の持てないファルナやタムリンに最適。防御力も大変高い。
頭部のみを守る兜。一番初歩のもの。レザー・シールドよりは役に立つ。兜は戦士系のみ装備できる。
頭部だけでなく鼻や頬まで守る兜。防御力もオープン・ヘルムに比べぐんとアップし、結構使える。
頭全体を完全に覆った兜。戦闘時は面頬を下ろして顔を守るというタイプ。兜も、ここまでくれば安心。
鉄より堅い丈夫な金属ミスリルでつくられた兜。たいへん軽いうえに、すばらしい防御力を誇る。
最高の兜。史上最強の種族ドラゴンの鱗でつくられている。町では売っていないが、ぜひ手に入れたい。
防御の魔力のかかった帽子。ヘルムを装備できないタムリンの頭を守る唯一の防具。これも非売品。



魔法

ここではこの世界で使われている魔法を紹介する。集めてみると意外と少なく感じるが、足りないわけではない。これらの魔法をマスターした時、イシュ・バーンは救われるのだ。

この世界で使われている魔法は全部で21種類ある。もちろんレベルの低いうちは使える魔法も限られているが、レベルアップを重ねていけば自然と強力な魔法が身についてくるはずだ。しかしこのゲームではこちらに魔法の選択権はない。従って、それぞれのキャラの自意識に頼るほかないということだ。だから、『ここではこの魔法を！』と思っても全く使ってくれない場合もありうる。特にレベルが上がってくると、覚えたばかりの攻撃魔法ばかり使って回復をしてくれない時があるので、魔法に頼りすぎるのはひかえよう。

1 回復系

ディア

回復魔法はすべて精神力によるものである。この呪文は唱えた者の精神力が負傷者に作用し、傷を癒す。ただし、軽い傷程度しか治せない。

ラディア

ディアが強力になった魔法で、より強力な治癒効果をしめす。精神的負担が多くかなりの修行を必要とするが、中盤の強力な助けとなる。

バルディア

回復系最強の呪文。大地の精霊の助けを借りて、負傷者に完全な回復をもたらす。しかし負担も大きく、精神集中にかなり時間を費やす。

2 攻撃系

ヴァスト

人間の体内に循環している自然界にあるのと同じ『気』を呪文の力と同化させ、強大なエネルギーの放射によってダメージをあたえる。

ラヴァスト

ヴァストより一段上の魔法で、一度に複数の目標を攻撃できる。しかし唱えた後、集中力を取り戻すための時間もかかってしまう。

エルヴァスト

ヴァスト、ラヴァストと違って、この呪文は火の精霊の力を借りることにより、気の力を増幅させて目標にダメージをあたえるというもの。

ダストゥール

大地の『気』を集中させて放射し、攻撃する呪文。大気の『気』より抑えることが難しく、熟練度が高くなければ使いこなせない。

レイヴァース

イシュ・バーンの失われし古代魔法のひとつ。あらゆる『気』を自分自身に流し込み、力の根源を解放し、強大なエネルギーを放出する。

3 補助系

リキュール

魔法を使ってくる敵によって体内にある『気』の流れを狂わされ、金縛りや混乱、魔法を封じられてしまった味方を正常な状態に戻す魔法。

バリキュール

リキュールが強力になったもの。『気』の正常化が広範囲に行えるので、複数の味方を治すことができる。後半、特に動きを止められた時に役立つ。

フィナップ

体内の『気』の流れを速めることによって、味方ひとりの行動力を高める。しかし、防御力の弱い者にかかると突撃して自滅するので要注意。

バルフィナップ

フィナップが強力になったもので、複数の味方の『気』の流れを速め、行動力を高める。これによって、先制攻撃がより楽になる。

ストラップ

精神力を昂揚させ、味方ひとりの力を一時的に高める。この呪文によって攻撃力が2～3倍になるので、一撃で倒せなかった相手も楽に倒せる。

ジェストラップ

ストラップの強力版。複数の味方に対してかけられる。それぞれの攻撃力が高まるので、固い相手やボスクラスの相手に対して有効だ。

ディンナップ

味方ひとりの体を『気』で覆うことによって、敵の刃物や魔法の攻撃力を弱めることができる。これがかかると防御力が2～3倍アップする。

ディフェングル

ディンナップが強力になった呪文。複数の味方の防御力がアップする。防御力の高い防具を身につけていない時には、頼もしい魔法だ。

ベリール

体のまわりにある光を歪めることによって、味方ひとりの姿を見えないようにする。この魔法がかかっている間は、敵から攻撃されることはない。

ガルス

精神を集中させることによって、直接火の精霊を召喚する。火の精霊は、唱えた者のかわりに相手を攻撃し、その力は絶大である。

ビルオリン

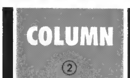
敵の思考を混乱させることで、一時的に味方につけられる。これをかけられたものは自分の味方に向かって攻撃をしかけ、同志打ちとなる。

ジル

相手の脳に直接働きかけ、催眠を誘発する。これがかかれば、動くことも攻撃することもできなくなる。ただし、ボスには効かない。

アステック

体内の『気』の動きを鈍らせることにより、複数の敵の敏捷力を下げる。これによって敵の行動力は低くなり、攻撃回数も減る。



エメラルド・ドラゴンを終えて、私には様々な疑問が残った。といってもまじめな事ではなくて、私はすぐに裏の話を考えてしまうので、ちょっとした独り言。

あの銀の鱗、まさか自由自在に姿（容姿）を変えられるのだろうか。そんなこともないとしても、ドラゴンのときと同じ程度には変換されているだろう。ということは、アトルシャンはドラゴンの世界でもハンサムさんの部類になる。そうするとドラゴンの娘達がアトルシャンに言い寄ったりして・・・あぁ、でもアトルシャンはひさしぶりの子供だから他に同じくらいのドラゴンはいないんだ。ドラゴンの色気づいた娘達がブルードラゴンに殺到する・・・というシチュエーションはなかなかだと思ったのだが。

ところで、ドラゴンは一般的に爬虫類に入る。当然子供は卵から産まれる。そう、アトルシャンは卵生まれなのだ。だからおヘソがない。ドラゴンの時はさほど不思議ではないが、人間に化けた時、おヘソはあるのだろうか。なかっ

人間になったアトルシャン

たら、これはちょっと怖い。でも完全に化けられたとしておヘソがあったら、今度はアトルシャンがびっくりするのではないだろうか。見たこともない変な穴が体の真ん中にできているのだから。

アトルシャンも人間生活をおくるに至って、いろいろ苦労しただろうな。ドラゴンと人間では、生活の基本は一緒でも衣食住は結構違っているだろうし。しかし私は確信した。アトルシャンの先生はハスラム王子であるということを。サブシナリオの２を解けば、その理由がわかるはずだ。まあ、とりあえず王子なのだから、先生としては申し分ないとは思うが、あまり変な事を教えないでほしい。それともずっと行動を共にしてきたせいで、だんだん似てきてしまったのだろうか。

物語の最後には人間になってしまったアトルシャンだが、タムリンの心変わりが怖かったのか、はたまたナンパの味を覚えてしまったからなのか、私にはわからない。

エメラルドドラゴン

GAME SYSTEMS

システム説明

ゲーム中、最もよく使われるシステムの内容をここでは簡単に説明しておこう。意外と使えるコマンドが見つかるかもしれない。

メニュー

メニュー画面には、ゲーム中にESCキー、またはCLRキーを押すと入ることができる。メニューは7つあり、見たい番号を選ぶことによって、新たにウィンドウが開き、閉じる時にはESCキーかリターンキーを押せば、ゲーム画面に戻ることができる。どこでも開けるので、便利なコマンドだ。

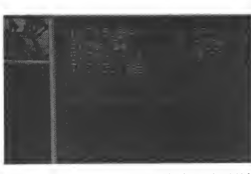


1 アイテム説明

持っているアイテムが表示され、番号を選んでそのアイテムの説明を見ることができる。9個以上になると次のページに記入されるので、リターンキーで次のページへ送ろう。

2 ステータス

各メンバーの各種パラメーターと持ち物、持ち金（全員でひとつ表示）が表示される。このコマンドを選ぶと、続いてキャラクターの番号が表示される。任意の番号を入力すれば、各キャラクターのステータス画面に入ることができる。このステータス画面は2ページにわたっていて、次のページへはリターンキーで送ることができる。1ページ目は各種パラメーターの表示で、左が現在値、右が基本値。基本値は何もつけない状態での値であり、現在値は装備によって変化していく。2ページ目は現在の装備の状態と、アイテム以外の道具が表示される。



パラメーター

INT＝知力。値が高いほど魔法の成功率も高くなる。
STR＝攻撃力。相手にあたえるダメージの強さを表す。
DEF＝防御力。相手から受けるダメージに耐える強さを表す。
H.P＝生命力。この値が0になると死んでしまう。
AGL＝敏捷さ。攻撃や防御をする時の成功率を高める。
POINT＝ポイント。移動や魔法、攻撃などで消費するポイント。
LEV＝レベル。レベルが上がるのはアトルシャンとタムリンだけ。
EXP＝経験値。これもアトルシャンとタムリンしかもらえない。

3 武器・防具・ツール

武器や防具の装備、ツールの使用などに関するウィンドウ。

1）装備する

それぞれが持っている武器・防具を装備するためのコマンド。装備することによって各ステータスも変わるので、チェックを忘れずに。

2）渡す

キャラクター同士で武器や防具、ツールの受け渡しをする時に使う。〝誰のものを〟〝誰に〟といったように入力する。

3）使う

それぞれのツールを使用する。ここに表示されるツールは一度使うとなくなってしまう。また、通常時しか使えないものと戦闘時しか使えないものの２種類がある。

4）捨てる

持ち物はひとり８個までしか持つことができない。持ち物がいっぱいで、売る機会のない時に、このコマンドを使用する。

5）外す

装備していた武器や防具を外す時に使う。

4 隊列変更

キャラクターの並び方の順序を変更する。この順序が戦闘モードの時の行動順序になるので、まず最初に魔法をかけてほしければ、タムリンを一番にするなどの工夫ができる。隊列変更によってフォーメーションの番号も変わるので、気をつけよう。

5 フォーメーション

戦闘モードに入った時の隊形を決める。これをきちんと決めておかないと、H.Pの少ないキャラクターが前衛になっていたりして、戦闘でとても不利になる。

1）選択

８つのパターンから選べるようになっている。ゲームスタート時には最初の４つのみ定義されている。

2）制作

自分のオリジナルの戦闘隊形を作ることができる。このコマンドを選択するとカメのカーソルがでてくるので、隊列番号順にひとりひとりの位置をテンキーで動かし、リターンキーかスペースキーで決定する。全員の位置を決めると８つのフォーメーションパターンのどこに定義するのか聞いてくるので、５～８に定義するのがいいだろう。なお、キャラクターが５人以下の時も位置の決定は５つしなければならない。

6 相談コマンド

現在いる仲間同士で相談を始めるコマンド。次に何をしたらいいのかわからなくなった時に重大なヒントをだしてくれる事もあるので、大いに活用したほうがいいだろう。相談の内容はよく変わるので、何か少しでも進んだら相談してみよう。また、2，3回続けて聞くと違うことを言う場合もあるので、いろいろ試してストーリーを楽しもう。

7 システム設定

この中にあるコマンドで一番多く使われるのは、おそらくロードとセーブだろう。他のコマンドは忘れられているかもしれない。しかし、意外におもしろいコマンドもあり、ゲームの雰囲気を少し変えたいと思ったら、試してみるのもよさそうだ。

1）Load　ロード

これまでにセーブしたゲームデータを呼び出す時に使う。このコマンドを選択すると、レベルと主人公の名前がでる。自分の呼び出したいナンバー（1～9）を選べば前にセーブしたところから始めることができる。

2）Save　セーブ

ゲームの途中経過を保存したい時に使う。このコマンドを選択すると、何番にセーブするのか聞いてくるので、1～9番の中から選んでセーブをする。たくさんセーブしてある時は、違ったデータの上に書き込んでしまわないよう注意しよう。

3）戦闘モード表示時間

戦闘中のメッセージ時間を設定できるコマンド。1（速い）から255（遅い）まであり、最初の設定では255（遅い）になっている。1（速い）を選ぶと、戦闘中にリターンキーを押さなくても勝手にメッセージが流れていくので楽かもしれない。

4）名前変更

主人公であるアトルシャンの名前のみ、好きな名前に変えることができる。CAPキーを押した状態でカタカナ、押さない状態でひらがなが使える。

5）拡張メニュー

a．Window

ウィンドウが開かれる時の表示方法を変えられる。これには2種類あって、ひとつはぱっと表示されるもので、実用的。もうひとつは徐々に開く感じのものでいわゆる味がある、というものである。

b．武器情報

キャラクターの装備している、あるいは持っている武器や防具の情報を表示する。ここでは攻撃力、防御力、価値、消費ポイント、有効範囲や魔法、敏捷性、行動力に対する影響を情報として教えてくれる。

戦闘

フィールドを歩いていたり、キャラクターにぶつかることによってモンスターと遭遇し、戦闘が始まる。ほとんどこちらの先攻だが、奇襲を受けて先制攻撃を受ける場合もある。戦闘はリアルタイム・シミュレーションタイプ。各キャラクターには行動ポイントが設定してあり、それぞれの行動ポイントを消費し終わると1ターンの終了となる。メニューはアトルシャンが点滅している時に、ESCキーを押すと表示される。

1）自動/手動

メニューが表示されたらこのコマンドの番号1を押すことで、自動／手動に切り換えることができる。自動の場合、それぞれが自分の意志で行動するが、手動にすると、アトルシャンのみ攻撃順序がきた時にプレイヤーの意志で動かすことができる。アトルシャンは点滅してキー入力を待っているので、フィールド上と同じくテンキーを使って移動させよう。敵にぶつかると自動的に攻撃を開始し、敵を倒してもまだ点滅しているときは、まだ行動ポイントを使い切っていないので、更に行動させよう。

2）攻撃命令

それぞれのキャラクターに攻撃目標を指示できる。誰を指示するかを決めるとカメのカーソルが表示されるので、攻撃したいモンスターにカーソルを重ね、指示が終わったらリターンキーかスペースキーで決定する。このコマンドは、ボスクラスのモンスターや自分のレベルではまだ強いと思うモンスターを集中的に狙いたい場合、わりと役立ってくれるだろう。ただし攻撃目標の設定を行うと、アトルシャンの行動ポイントをひとりにつき2ずつ消費することになる。

3）道具を使う

戦闘時にツールを使う時のコマンド。誰が何を使うかを指示し、リターンキーで決定する。使えるツールはポーションなどの薬と攻撃アイテム。特に薬をよく使うことになるのだが、回復の魔法と同じく誰が回復するのかはわからない。

4）パス

なぜかアトルシャンの攻撃だけパスしてしまうコマンド。アトルシャンはキャラクターの中でも常に1、2位を争う強さだけに、間違ってもこのコマンドを選択してはいけない。

5）逃げる

戦闘モードから逃げ出すコマンド。相手の強さに応じて逃げられる確率が決まっていて、自分達と同じくらい、あるいは強い敵の場合はなかなか逃げられず、その逆の場合はほぼ逃げられる。また、このコマンドを実行すると、成功、不成功に関わらず全員の消費ポイントをすべて消費することになる。

COLUMN ③

エメラルド・ドラゴンに出てくる悪役で最も印象深いのは、なんと言ってもやはり「オストラコン」だろう。魔将軍の名をほしいままにし、残虐非道な悪の限りをつくす。それに、出番も5人のボス達の中で一番多い。やはり美形の悪役は登場場面が多いものなのだろうか。オストラコンはアトルシャンと出会う前に、サオシュヤントに何やら悪い事をしたらしい。サオシュヤントの大切にしていた弓を奪って逃げたのだ。考えるにオストラコンというのは、昔から逃げ足の速いやつだったに違いない。そしてまた、姑息なやつだった。この弓をどうやって奪ったかというと、サオシュヤントがひとりでいる時を狙って、後ろから頭を殴ったのだ。そして逃亡。オストラコンの性格は昔も今も変わらない。本当に卑劣な男だ。きっと子供の時から嫌なやつで、嫌われ者だったに違いない。しかし彼はなかなか人気のあるキャラクターであるらしい。どうやら美形の悪役は、性格がひねくれていればいるほど人気がでるらしい。

悪役の頂点は誰だ!

オストラコンなどまさにその典型だ。

もうひとりそれらしい悪役がいる。ティリダテスだ。だが彼は、いかんせん顔が隠れていて目の部分しか見ることができない。しかも声はしわがれているという。これでは人気を獲得できない。それにホルスのためにはなぜか熱血しているので、オストラコンほどひねていない。

だが、ふたりに共通点を見いだした。それは自分が敗れると、とんでもない物になってしまうことだ。ふたりとも負けん気が強いから、何がなんでも勝ちたいのだろう。こう考えてみると、なんだか単なるガキ大将のような気がするのは私の思い過ごしなのだろうか。

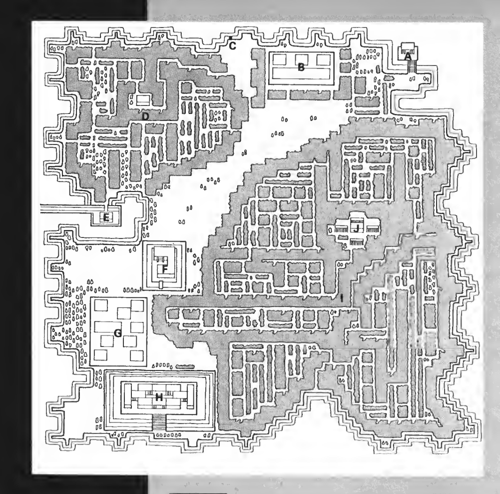
さて、エメラルド・ドラゴンにでてくる悪役はあと3人ほどいるのだが、内ふたりはオストラコンとティリダテスの後ろだてで、残るひとりの魔王ガルシアはあまり出てこない。自己PRが満足でない上、狼顔なので、悪役の頂点には程遠いだろう。がんばれガルシア!

エメラルドドラゴン

PLAYING GUIDE part 1

第一部 オストラコン

まずは前半の宿敵オストラコンを中心とした部分の攻略だ。逃げ足の速いオストラコンを追いつめて倒すのが、当面の目標となる。

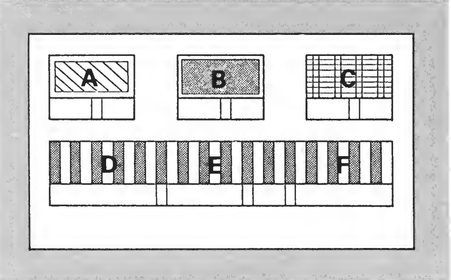


第一章 CHAPTER1

エルバード周辺

A. 祈りの丘
B. ウルワンの町
C. マジュレスの洞窟
D. マンドラゴラの森
E. ザーマの砦
F. サダの砦
G. エルバードの町
H. エルバード城
I. ジェルメスの森
J. ジェルメスの神殿

CHAPTER 1　ウルワンの町

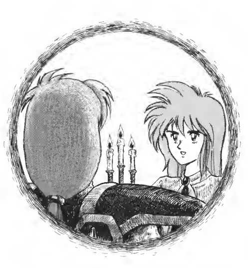


A. 長老の家	C. タムリンの家	E. 防具売場
B. 酒場	D. 武器売場	F. 道具売場

タムリンとの再会

アトルシャンはタムリンの吹く角笛の音に呼び寄せられ、ウルワンの町の北東にある祈りの丘に降り立つ。そこにいる少女に話しかけるとタムリンのことを教えてくれるので、まずはタムリンの家で感動の再会を果たそう。

さて、この再会の夜タムリンは、アトルシャンに魔軍討伐のため力を貸してほしいと打ち明ける。しかしふたりきりではどこから手をつけていいのかわからないし、あまりに無謀すぎる。誰か仲間になってくれる人がいないものだろうか・・・。



長老に会う

長老の家にはタムリンと一緒に行かないと不法侵入で訴えられてしまう。タムリンが仲間になったら話を聞きにいこう。長老はタムリンを快く歓迎し、アトルシャンを見て旅立ちの時が来たことを知る。そして今この町に滞在中のひとりの剣士を紹介してくれる。相当腕の立つ剣士らしいが、今は酒場に入り浸りだそうだ。いくら酒飲みでも仲間になってくれたら心強い。さっそく酒場へ行ってお願いしてみよう。

剣士バルソム

酒場には魔軍侵攻にやけになっている人々がたむろしている。その中で一際目を引くのが長老に紹介された剣士バルソムだ。長老に話を聞く前に会いに行くとおもむろにガキ扱いされ、怒鳴られてしまう。長老に紹介されたことを伝えると、義理堅い性格のバルソムは長老への恩義ということでアトルシャン達の仲間になってくれる。彼は3人の中ではとにかく強く、噂どおりの剣豪ぶりを発揮してくれる。

ウルワン商店街

武器売場 品名	価格（バルス）
ショート・ソード	100
スリング	120
スタッフ	80
ノーマル・ソード	200

防具売場 品名	価格（バルス）
レザー・アーマー	100
ローブ	50
レザー・シールド	30
—	

道具売場 品名	価格（バルス）
ヒールポーション	10
テント	40
—	
—	

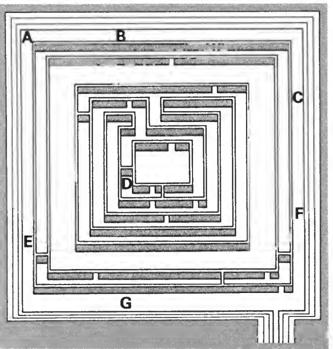
各町にはたいてい武器・防具・道具の3種類の店が並んでいる。それぞれの町によってどんどん強い武器・防具が手に入るようになるので、お金をためて、有効に買い替えていきたい。

まずこの町で揃えたいのはノーマルソードだ。アトルシャン達は初めから武具を身につけているので、持ち物を把握してから買い物をしないと損してしまう。武器の説明を聞き、どれも気にいらないととっておきの武器としてノーマルソードを出してくれる。すぐに買って装備させよう。道具屋では、何か買うといらない物を買い取ってくれる。持ち物をためないようにしよう。

情報コーナー INFORMATION

この町では森の名前や魔軍の侵攻状況などを教えてくれる。また森に入るのを止めるおじいさんもいるが、その通り森には入らない方がいいだろう。命を捨てに行くようなものだ。まずは酒場で聞いた情報をもとにジェルメスの洞窟に行ってみよう。バギンという魔導師がゴーレムを封じ込めに行っているようだ。

CHAPTER 1　マジュレスの洞窟



A. 100パルス
B. 100パルス
C. テント
D. バギン
E. テント
F. ヒール
ポーション
G. ヒールポー
ション

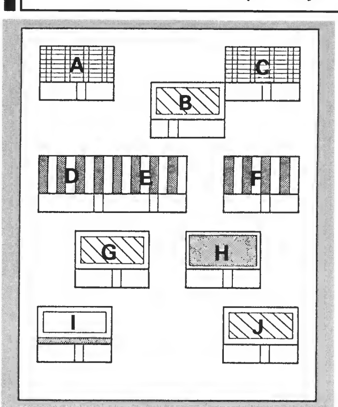
魔道士バギン

ウルワンでの情報の通り、バギンはこの洞窟の奥深くで魔神ゴーレムを倒す準備をしていた。しかし彼ひとりでは難しいようだ。共に戦ってほしいと願いでてくるので、戦士としての誇りがあるのなら快く引き受けよう。バルソムによると、バギンは魔軍について何か知っているかもしれないということだ。魔神ゴーレムの復活を予知していたのは何故なのか。一体何者なのか。謎の多い人物である。ともかくバギンは強力な魔導師で、仲間としては最高だ。役者は揃った。後はゴーレムを倒すだけだ。

魔神ゴーレム.!!

いよいよ決戦だ。洞窟の真ん中にある祭壇に封印されていたゴーレムが、封印を解かれ突然襲ってくる。これを倒さなければウルワンの町は襲われてしまう、という使命を胸にゴーレムを倒してしまおう。初めてのボスタイプモンスターだが、バギンのバックアップがあればそんなに心配することもない。この戦いで中ボスの戦闘に慣れておこう。倒したあとでバギンが、魔軍と戦うならまずエルバード王に・・・と助言してくれる。さあ、次はエルバード城に向けて出発だ。

CHAPTER 1　エルバードの町



A. 民家
B. 宿屋
C. サダの家
D. ブティック
E. ウェポンショップ
F. なんでもや
G. 闘技場
H. カジノ
I. フラワルドの館
J. 酒場

エルバードの城下町!!

ウルワンの町をずっと南に下るとエルバードの町が見えてくる。さすがに城下町だけあって様々な店が軒を並べ、行き交う人も多い。民家もたくさんあるので、情報収集をきっちりやろう。

さて、エルバード城に行ってみるのだが門番が入れてくれない。どうやら証明書が必要らしいのだ。これを発行してくれるのはフラワルド男爵なのだが、町にある家の前にも衛兵が。どうしたものだろう・・・。

男爵の黒い噂

フラワルド男爵については町の住人もあまりいい感情を抱いていないらしい。誰に聞いてもいい噂をきかないのだ。それどころか、10年前に近衛兵を追放し、自らが王に取り入って国政を我物にしているというのだ。町中にあふれる黒い噂は本当の事なのだろうか。男爵に会えばすべてはっきりしそうだ。とりあえず、バルソムの意見を尊重して酒場へ入るしかないだろう。一休みすれば何か方法が浮かぶかもしれない。

酒場にて…

ここの酒場にも昼間から大勢の人が入り浸っている。やはり魔軍侵攻にやけになっている人が多いが、フラワルド男爵の悪い噂を聞くこともできる。

ひと通り話を聞き終えてカウンターに座ると突然今まで黙っていたバルソムが打ち明け話を始める。実は、彼は昔エルバード王家に近衛兵として仕えていたのだ。当時フラワルド男爵はエリートで王からの信頼も厚かった。ある時バルソムは王の書斎から抜け出す影を見つけ、男爵の家の前で見失なったことがあった。不審に思い男爵を問いただすと、逆に虚偽の罪をきせられて追放されてしまったのだ。ここまで一緒にきた理由は男爵を倒すためだという。皆に迷惑をかけたくないと、バルソムは別れを申し出るが、ここは共に戦ってこそ仲間というものだ。さあ、男爵邸へ乗り込もう!!

闘技場(殺シ合ム・イン・エルバード)



3つのコースにわかれていてそれぞれモンスターが5匹ずつ現れ、戦う。EXPもパルスももらうことはできるが、死んでしまうともう1度ロードし直しなので、戦う前にセーブを忘れないようにしよう。

1)初心コース
ゴースト　ロウデビル　ビーンボール
2)中級コース
コボルト　ケイブマン　フライングアロー
3)上級コース
キラースコーピオン

カジノ(カジノ・エルヴァスト)

ここでは3つのゲームができるようになっている。スロットマシーン、ポーカー、そしてスペシャルゲームだ。スペシャルゲームは後半ある条件を満たすとできるようになるので、ここではできない。あとのふたつはわりと楽しめるが、こんなところではまってしまわないよう、ほどほどにしておこう。やり方はお店のおねえさんが親切に教えてくれるので安心だ。お金に余裕のあるときに楽しむのがいいだろう。



宿屋(エルバード・プリンス・ホテル)

宿屋でホテルと名がつくのはここエルバードだけ。といっても宿代は他と少しも変わらないので心配ない。しかし今までただで泊まっていたことから考えれば、最初のうちはちょっとした出費になるかもしれない。ともかくレベルを上げるのとお金をためるために、このホテルと闘技場を往復する人も多いはずだ。大変お世話になる場所なので、感謝するように。また宿に他の客がいることもあるのでチェックしよう。



商店街

ブティック Armer&Shield 品名	価格(パルス)
レザー・アーマー	100
キルボアール	300
レザー・シールド	30
バックラー	150
オープン・ヘルム	150

ウェポンショップ エルバード 品名	価格(パルス)
ノーマル・ソード	200
ロング・ソード	600
セルフ・ボウ	300
スタッフ	80
—	

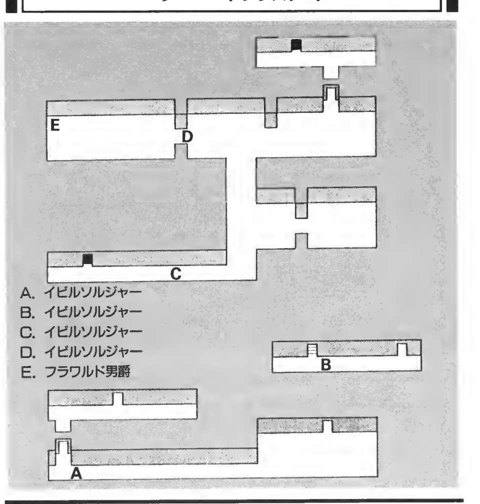
なんでもや マーディ 品名	価格(パルス)
ヒールポーション	10
テント	40
—	
—	
—	

エルバードはウルワンとは違って物が豊富だ。この先戦闘もかなり激しくなってくるので、ここで揃えられる物はすべて揃えてしまった方がいいだろう。次の町に入るまでにはまだ間があるし、ボスクラスのモンスターとも戦わなければならない。レベルアップも兼ねて装備を強化しよう。特に防具はすぐにでも買いたい物ばかりだ。一番防御力が頼りないタムリンが着けられるバックラーがあるのは本当にうれしいかぎりである。男爵邸に乗り込む前に、せめて防具だけでも最高にしたいものだ。

情報コーナー INFORMATION

この町では、最初はフラワルド男爵の黒い噂と魔軍の脅威についてしか聞くことができないが、男爵を倒すと酒場の酔っぱらいがキルデールの町にいるというレジスタンスの連絡員の話をしてくれる。この情報のチェックを忘れないようにしよう。他にも違った情報を持った人間がいるので、聞き逃さないように。

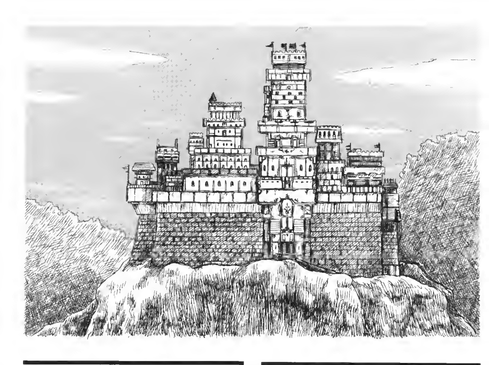
CHAPTER 1　フラワルド男爵邸



復讐のバルソム

いよいよ男爵邸に乗り込むのだが、男爵に会うまでに5回、総勢20人のイビルソルジャーと戦わなければならない。入り口を突破したら次々と待ち受ける見張りを薙ぎ倒し、奥の部屋に突撃だ。フラワルドはすぐに襲ってくるが、それほど恐ろしい敵ではない。倒した後、バルソムのほほを涙が流れ落ちる。やっと悲願が達成されたのだ。倒れたフラワルドの体からは魔軍への書簡が見つかり、魔軍の密偵だったことが明らかになった。この密書を持ってエルバード王に助けを乞うのだ。

CHAPTER 1　エルバード城



王との謁見

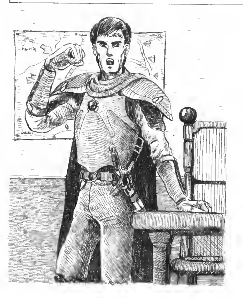
男爵を倒すと今まで無愛想だった門番が城に招き入れてくれる。既に城中にフラワルドが魔軍の密偵であったことが知れわたっている。王はバルソムの無実を認め、過去の過ちを素直に謝る。そしてもう一度近衛兵隊長として城に残ってほしいともちかける。もちろん断るようなバルソムではない。これで、男爵の陰謀に散っていった男達へのとむらいができるというものだ。短いつきあいではあったが、バルソムとはここで別れることになる。そして王はアトルシャン達に魔軍討伐を命ずる。

魔軍討伐隊に.!!

バルソムが抜けてしまった後をうめるように仲間になるのがハスラム王子とファルナだ。王の命により魔王討伐隊となったのだ。軍とは別に単独行動をしてほしいということだが、詳しくはサダの砦で指揮官のサダから説明があるそうだ。それからオストラコンは奇襲が得意だという情報をもらうが、それなら早く攻撃される前に攻撃をしかけたいものだ。それにしても仲間になって早々タムリンに言い寄るハスラムは一体何者なのだろう。とりあえず剣の腕は立つらしいが、のんきな王子もいたものだ。

CHAPTER 1　サダの砦

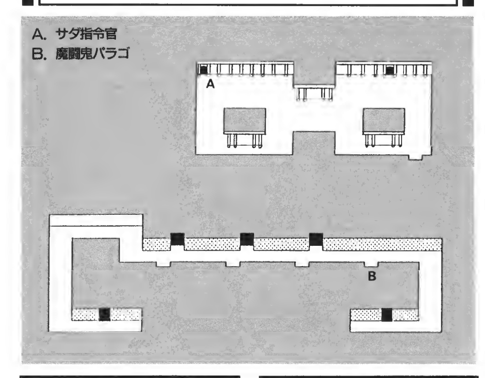
A. 1000 パルス　　B. 1000 パルス



サダ司令官

この砦も最初は入れてもらえないが、ハスラムがいれば事は簡単である。ここの司令官サダはこれから北西のザーマの砦の攻撃を敢行しようとしている。魔軍のオストラコン将軍とその主力部隊が、レジスタンス軍鎮圧のため南下しているのだ。今ならザーマの砦を落とすのも簡単だ。サダと王国騎士団はすぐに出ていってしまう。サダの話によると、こちらはあくまで別動隊でザーマから先はエルバード軍の力は借りられないということだ。ともかくザーマの砦まで行ってみよう。

CHAPTER 1　ザーマの砦

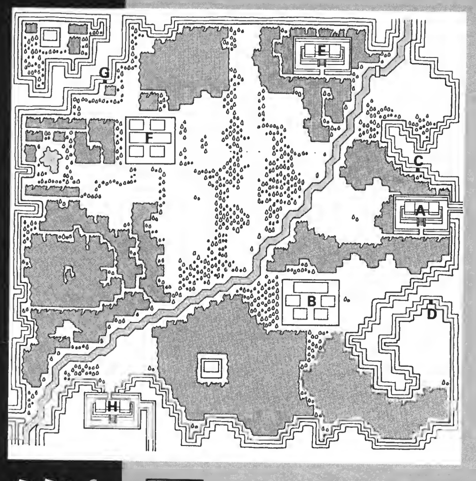


地下牢にて

さて、ザーマの砦にきてみると、サダの軍はみごとに砦を攻略してしまっている。しかし、何か困っているようだ。サダによると、パラゴという司令官が砦の出口の鍵を持ったまま囚人の中に紛れこみ、行方がわからなくなってしまったというのだ。地下牢には何人かの囚人がいるので、まず聞き込みをしてみよう。話を聞き部屋を見てまわると、アトルシャンだけが何かに気付いたようだ。そう、一部屋だけ違った雰囲気の部屋があるのだ。わかったらもう一度そいつに話を聞きに行ってみよう。

対決、魔闘鬼パラゴ

アトルシャンが部屋にベッドがないことと人のいた気配がないということを鋭く指摘する。そこで囚人を問いただすと、突然パラゴはその正体を現し襲いかかってくる。パラゴは魔将軍オストラコンの配下の3匹の魔物のひとりで、魔闘鬼という異名を持つ。これまでのボスタイプモンスターとは桁違いの強さなので、心して戦おう。魔闘鬼パラゴを倒すとザーマの鍵を手に入れることができる。サダは感謝とともに何かあった時のためにと鍵を譲ってくれるのだ。次はキルデールの町で情報収集だ。

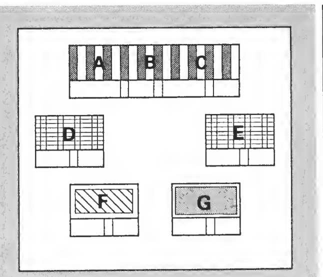


第二章 CHAPTER 2

キルデール周辺

A. ザーマの砦
B. キルデールの町
C. オビィングストンの町
D. スローシュの洞窟
E. ミスラ・ミフルの砦
F. ヘルロードの町
G. ヘルロードの洞窟
H. アーパスの砦

CHAPTER 2　キルデールの町



A. ウェポンショップ
B. アーマーショップ
C. よろず屋
D. タップじいさんの家
E. 民家
F. 酒場
G. 宿屋

ミスラ・ミフル峡谷の地図!!

ここの町では様々な噂を耳にすることができる。レジスタンスの指導者ホスロウのこと、魔軍の目的はダードワの森にあるらしいということ、サオシュヤントのこと、この辺りの地理のこと、そして魔蛇鬼エルムのことだ。特に酒場ではいろいろ知ることができる。最もうれしいのは、よっぱらいからミスラ・ミフル峡谷の地図を買うことができるということだ。これでこの辺りを把握できるようになるので大助かりだ。そう高い物でもないので、ここでは必ず忘れずにこの地図を手に入れよう。

タップじいさん!!

彼は、この町ではブドウ酒好きで有名らしい。そのうえ、この辺りのことならなんでも知っているということだ。そのうちきっと役に立ってくれそうな人物だ。ここの道具屋ではなんとブドウ酒を扱っているので、後でブドウ酒を持って訪ねてみよう。

また、ここの酒場のバーテンは興味深いことを教えてくれる。町の北にあるオビィングストンの洞窟の入り口は岩でふさがれているのだが、夜な夜な不気味な声が響いてくるというのだ。これを聞いて、なぜかバギンはひとりで興奮している。どうしてもその洞窟へ行くべきだと主張する。バギンは何か知っているのだろうか。

商店街

ウェポンショップ 品名	価格（パルス）
ショート・ソード	100
ノーマル・ソード	200
ロング・ソード	600
セルフ・ボウ	300
スタッフ	80

アーマーショップ 品名	価格（パルス）
キルボアール	300
チェイン・メイル	800
レザー・シールド	30
バックラー	150
オープン・ヘルム	150

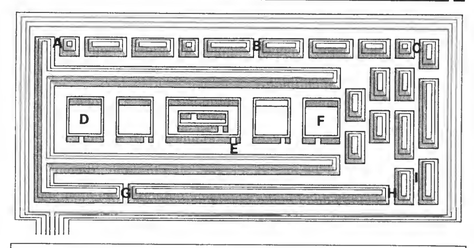
よろず屋 品名	価格（パルス）
ヒールポーション	10
ハイパーポーション	30
テント	40
ぶどう酒	20
―	

情報コーナー INFORMATION

ザーマの砦とアーバスの砦に挟まれているせいか、ここは情報の宝庫だ。レジスタンスの指導者ホスロウはフウォーウィーの町にいるらしい。それから、あの英雄サオシュヤントの噂も聞くことができる。彼は仙神フシュルヌムに教えを受けた弓の名手だが、弓をオストラコンに奪われ、取り戻そうとしているらしい。



CHAPTER 2　オビィングストンの洞窟



A. 300パルス	D. 金塊	G. テント
B. 金塊	E. 白骨死体	H. テント
C. ハイパーポーション	F. テント	I. 200パルス

バギンのあせり

バギンはキルデールの酒場でこの洞窟のことを聞いてから、異常なほどここに執着し始める。バーテンは悪魔か太古のドラゴンの亡霊か、などと言っていたが、どうやらバギンはドラゴンの話に興味があるようだ。まるでドラゴンがいることを確信しているかのようなそぶりを見せる。一体彼は何を探しているのだろうか。謎の多い人物である。バギンは魔法で入り口の岩を吹き飛ばすと、力を使い過ぎた、と入り口に残ることになる。この洞窟にはどんな秘密が隠されているのだろうか。また、あれほど執着していたのにバギンはなぜ居残る気になったのだろうか。

洞窟の奥に…

洞窟を進んでいくと、真ん中の部屋の入り口に白骨死体が転がっているのを見つけた。アトルシャンがその白骨を脇に寄せると、ファルナがフィトマと銘打たれたブロンズの指輪を見つける。それは偶然であったのか、それとも運命だったのか、ファルナは何気なくそれを拾った。これから先、彼女は意外な事実を知ることになる。だがそれはまた後の話。まずはここの秘密を解かなければ話は始まらない。入り口で待つバギンのことも気になるし、早いところその不気味な声のもとをつきとめて、魔軍討伐の任務に戻らなければ。魔軍は攻撃を待ってはくれないのだから。

シルバー・ドラゴン

目の前に、真っ暗で地獄まで届くかと思われるような大きな空洞がある。アトルシャン達はここで思いもよらぬ住人と出会うこととなる。それは年老いたシルバー・ドラゴンである。彼は侵入者に対して出て行くよう勧めるが、同族のアトルシャンが黙って行くはずがない。アトルシャンは自分の正体を明かし、竜族の長老に聞いていたエメラルド・ドラゴンのことを問う。ひさしぶりの同族に、シルバー・ドラゴンは様々な事を語った。イシュ・バーンが呪われた当時のことや、銀の鱗をつくったのは自分であること、そしてエメラルド・ドラゴンのことを。エメラルド・ドラゴンは竜族の英雄であり、この地が呪われた時に魂は封印されたという。そしてエメラルド・ドラゴンを復活させるには、世界に散らばる5つのエメラルド・グレイスを集めなければならない。シルバー・ドラゴンはそのことをアトルシャンに伝えると、またひっそりと眠りに落ちていった。これでアトルシャンの目標は絞られることとなった。

エメラルド・グレイス!?

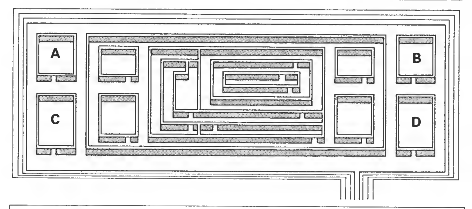
エメラルド・グレイスとは一体なんなのか、まだその実態はわからない。しかしひとつだけわかっていることがある。それはエメラルド・ドラゴンの魂なのだ。5つ集めても復活するのかは定かではないが、魔軍を倒すのにエメラルド・ドラゴンは重要なキーとなり得るようだ。魔軍の侵攻を防ぎながら、エメラルド・グレイスを探すのが当面の目的だろう。今アトルシャン竜族族の期待を一身に背負っているのだ。

バギンの失踪

様々な思いを胸に、皆が洞窟の入り口に戻ってみると、待っているはずのバギンの姿が見えない。まさか魔軍に襲われたのだろうか。しかしバギンほどの魔導師が・・・。杖を1本残してバギンは行方をくらましてしまったのだ。せっかく洞窟の秘密もわかり、目的も決まったというのに。だが、こんなところで考えていても仕方がない。とりあえずキルデールの町まで戻って、それから行動した方がよさそうだ。



CHAPTER 2　スローシュの洞窟



A. 金塊
B. ハイパーポーション
C. 500パルス
D. テント

バギンの手紙

バギンの行方を捜すため、キルデールの町へ戻ってみると、どうやら酒場へ入ったらしいことがわかった。酒場のバーテンはバギンがスローシュの洞窟について聞き回っていたことを教えてくれる。急いで洞窟まで来てみると入り口が岩でふさがれている。しかし、今度はタムリンが魔法で消し飛ばしてくれるので心配はない。

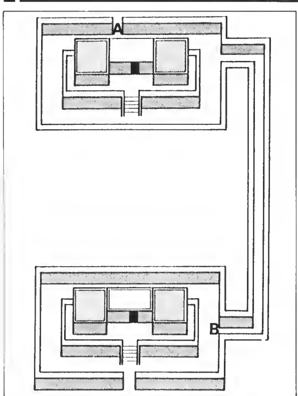
もしかして、バギンより先にきてしまったのだろうか。そう思い洞窟を歩き回っていると、祭壇の宝箱にバギンの置き手紙を発見した。そこには昔ドラゴン・オーブを求めて友とオビィングストンの洞窟へ潜ったこと、あの白骨はその友であることなどが切々と綴られていた。まだ若かったふたりは経験も浅く、友はキラースコーピオンに刺され、命を落とし、バギンはそこを逃げ出してしまったという。

バギンはあの指輪を通して洞窟内での一部始終を見た。そしてドラゴン・オーブがそこにないことを知り、スローシュの秘宝こそそれに違いないと確信したのだ。

バギンはスローシュの秘宝を携え、友との約束を果すためアーパスの砦を越え、南はダードワの森にあるナナイの村を苦しめる魔獣ゴーメズを倒しに行くつもりだ。オーブは必ず返す、と結ばれている。

手紙を読み終えたところで、ファルナがなぜか動揺の色を見せている。こんなところでぐずぐずしてはいられない。一刻も早くアーパスの砦を越え、ナナイの村へ急がなければ！

CHAPTER 2　アーパスの砦



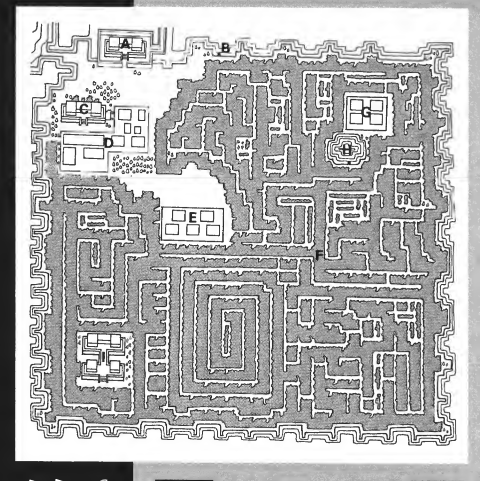
A. 魔軍兵士
B. イビルナイト

アーパス越え

アーパスは魔軍に占拠されている。砦を越える方法を考えていると、キルデールでタップじいさんがレジスタンスの連絡員をしていることを知る。さっそくブドウ酒を持って行こう。じいさんは、ある書簡をフウォーウィーの酒場にいるホスロウに届けてくれるのだったら魔軍兵士の鎧を貸してもいい、と条件をだす。断っていたら先へは進めない。ここはひとつ引き受けて、アーパスを無事通過するしかないだろう。

承知すると、タップじいさんは道具屋の主人に魔軍兵士の鎧を貸してくれるよう頼んでくれる。道具屋で鎧を借りたらすぐ出発だ。

表の門番はすぐに通してくれる。しかしあともう一歩のところで出口の門番にばれてしまう。戦い終わると鎧はもうぼろぼろだ。だがこれでアーパスを抜けることはできた。ファルナの機嫌は悪くなる一方なので、早くホスロウに会いに行こう。



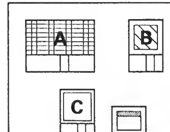
第三章 CHAPTER 3

フウォーウィー周辺

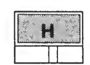
A. アーパスの砦
B. レジスタンスの洞窟
C. 魔軍前線司令部
D. フウォーウィーの町
E. ダードワの村
F. ダードワの森
G. ナナイの村
H. ゴーメズの巣
I. ダードワの神殿

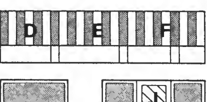
CHAPTER 3　フウォーウィーの町

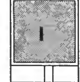
A. レジスタンスの隠れ家
B. 民家
C. メリルの家
D. 武器専門店
E. 防具専門店
F. ツール専門店

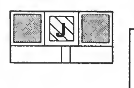












G. カジノ
H. 酒場
I. 闘技場
J. 宿屋

レジスタンスの町

以前サダ司令官に聞いた通り、ここにはレジスタンスの隠れ家がある。そのため町の北西にはオストラコンの魔軍前線司令部が建っている。ともかく酒場にいるというホスロウへ書簡を届けに行こう。バーテンにタップじいさんのことを話せば会わせてもらえる。ナナイへ行くにはダードワの森に入らなければならない。ダードワの酋長に気に入られているホスロウに聞くと、酋長はオストラコンにつかまってしまったという。更に、酋長を助けてくれたら森のことを酋長に頼んでもいいというが・・・。

闘技場 in フウォーウィー

ここの闘技場は最初はかなり手ごわい。だが、やはりレベルを稼ぐには恰好の場所といえる。楽にレベルを上げたかったらここを利用しよう。また余談だが、ここではバグが生じ、一度戦ったあと続けて戦うと、エルバードの闘技場になってしまうのだ。

1) ビギナーコース
ウィル・オー・ウィスプ　ファントム
2) ミドルコース
ウォースケルトン　ミノタウロス
キラースネーク
3) シニアコース

武器専門店

剣 品名	価格（パルス）
ショート・ソード	100
ノーマル・ソード	200
ロング・ソード	600
ブロード・ソード	1500

大型武器 品名	価格（パルス）
スタッフ	80
モーニング・スター	1300
ウォー・ハンマー	3800
―	

弓 品名	価格（パルス）
スリング	120
セルフ・ボウ	300
ライト・クロス・ボウ	700
ロング・ボウ	1300

防具専門店

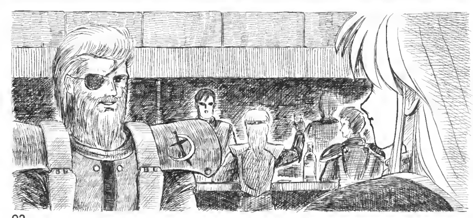
品名	価格（パルス）
チェイン・メイル	800
ブレスト・メイル	1800
プレート・メイル	4200
アイアン・シールド	500
サーリット	650

ツール専門店

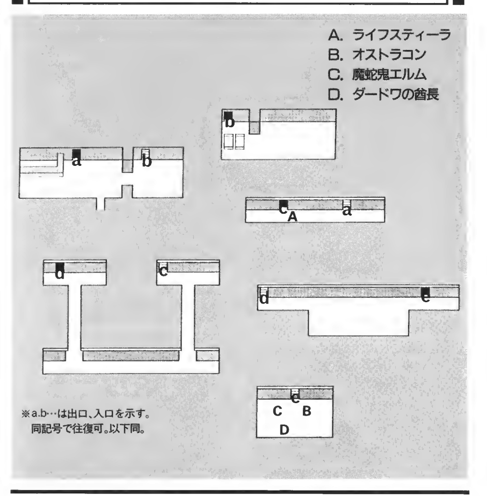
品名	価格（パルス）
ヒールポーション	10
ハイパーポーション	30
テント	40
―	
―	

情報コーナー INFORMATION

この町は今までで一番大きく、様々な情報を提供してくれる。ダードワ族のことや森のこと、酋長のことなどが特に多い。またホスロウの家族はオストラコンに殺されたといったこともわかる。それからサブシナリオとなるウィードさんの家があるので、忘れないようにチェックしておこう。



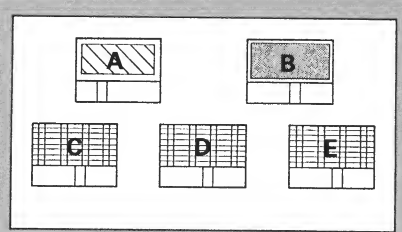
CHAPTER 3　魔軍前線司令部



対決・エルム

司令部はフラワルド男爵邸に似ている。廊下に待ち受ける見張りを倒し、奥の広間に入ると、オストラコンと酋長、そして魔蛇鬼エルムがいる。ハスラムによるとオストラコンはエルバードのジュリアス将軍のカタキだとか。アトルシャンはオストラコンが身構えるより早く切りかかり、右腕を切り落とした。しかしオストラコンは魔蛇鬼エルムによって逃がされ、エルムと戦うことになる。エルムを倒し、ダードワの酋長を助け出すと、酋長はさっさと出ていってしまう。一体どうしたことだろうか。

CHAPTER 3　ダードワの村



A. 宿屋
B. 雑貨屋
C. 民家
D. 民家
E. 酋長の家



ダードワの酋長に会いに

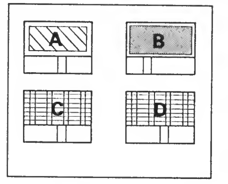
ハスラムが憤慨しながらもホスロウへ会いに行くと、ホスロウは酋長への手紙を書いてくれる。さあいよいよ、というところで、なんとオストラコンがエルバードを攻撃し始めたという。ハスラムはとりあえずエルバードに帰ることにする。ホスロウもアジトの洞窟へ引き上げていった。

ヤマンが仲間に!!

酋長はいくらホスロウの頼みでも森に入れることはできないという。ダードワの戒律に背くことになるからだ。しかもナナイの村は禁断の村のようだ。しかし息子のヤマンはそんな戒律に反発していた。ヤマンはダードワを捨て、アトルシャン達をナナイの村まで案内してくれる。

CHAPTER 3　ダードワの森&ナナイの村

A. ダードワの村
B. ナナイの村
C. ゴーメズの巣
D. 抜け道



A. 宿屋
B. 民家
C. 薬売り
D. 民家

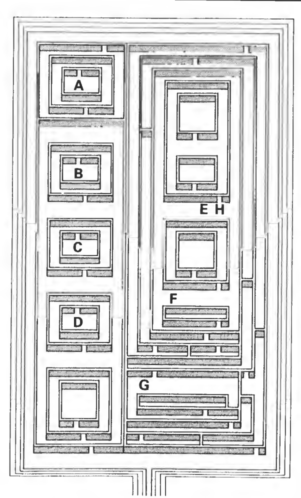
ナナイの村

ナナイの村直前になってヤマンはナナイが禁断の村になったのはゴーメズのせいであることを打ち明ける。そしてダードワが森を封鎖し、ナナイを見捨てたことも。ヤマンは償いをしたいのだという。村で聞いてみるとバギンはもうゴーメズの巣へ入っていったようだ。早くバギンを見つけ、村を苦しめる魔獣ゴーメズを倒すのだ。

情報コーナー

この村では薬しか売っていない。武器や防具など買い忘れのないようにきっちり装備してから来よう。

CHAPTER 3 ゴーメズの巣

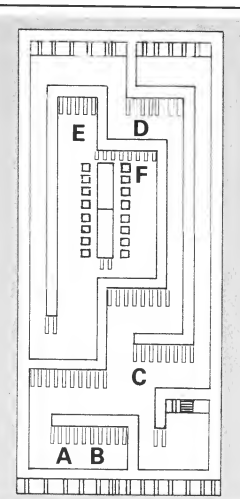


A. 1000パルス
B. 500パルス
C. 200パルス
D. 金塊
E. テント
F. 1000パルス
G. ワラムルの秘薬
H. バギン

バギンの死!!

洞窟の奥で、ついにバギンを発見した。だが彼は深い傷を負い、倒れていた。その時駆け寄るファルナの口から思いがけない言葉が。バギンはファルナの父であったのだ。しかしバギンは死を前に真実を語る。フィトマは実はナナイの人間であり、20年前子供を連れて逃げたその人であった。そしてその子供こそファルナなのだ。バギンは最後の気力を振り絞り、ファルナの持つ指輪にすべてのパワーを注ぎ込み、土にかえっていった。ファルナの慟哭がこだまする。ゴーメズを必ず仕留めるのだ！

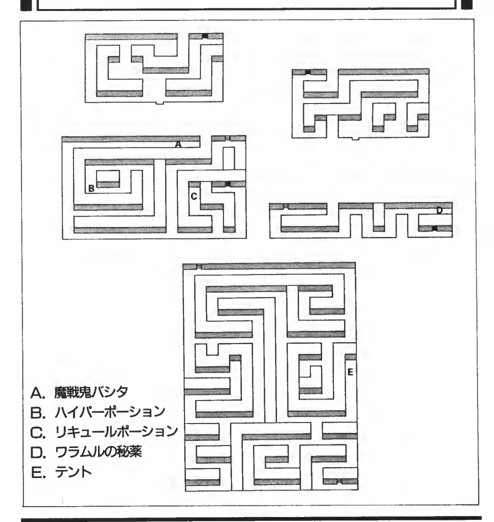
CHAPTER 3　レジスタンスの洞窟



A. 1000パルス
B. ジルポーション
C. テント
D. ワラムルの秘薬
E. ホスロウ
F. トマス

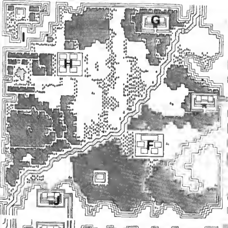
レジスタンスの長・ホスロウ

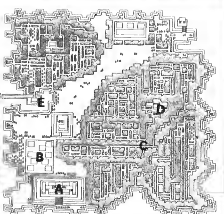
ヤマンは結局ナナイに残り、償いをすることになった。名残惜しみながらも森を後にして、フウォーウィーの町に戻ることにする。酒場では、オストラコンが右腕の復讐を誓い、悪魔に魂を売ったという噂を耳にする。だが、ここはとりあえずホスロウに会いに行くことにしよう。ホスロウはアトルシャンがアーパス越えを頼む前に、同行したいと申し出る。ヤマンが抜けて少々心細かったが、ホスロウなら十分心強い。今度はアーパスの砦に残っている魔戦鬼バシタの部隊を蹴散らして行くことになる。

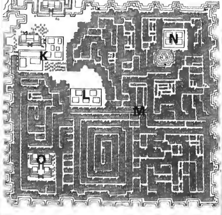


アーパス奪回!!

エルバードまでほとんどの町や砦が侵略されている。まずはこのアーパスを落とし、突破口をつくるのだ。しかしここは主力ではないとはいえ、出てくるモンスターはなかなか強豪揃いだ。特に指揮官のバシタは魔戦鬼と異名を取るだけあって手ごわい。バシタは倒れたとき、不思議な言葉を残し消えていく。ともかくホスロウとファルナの意見を聞いて、次の目的地を決めよう。





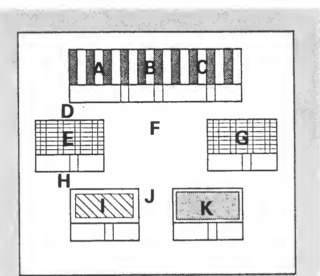


第四章 CHAPTER 4

エルバード〜フウォーウィー

A. エルバード城
B. エルバードの町
C. ジェルメスの森
D. ジェルメスの神殿
E. ザーマの砦
F. キルデールの町
G. ミスラ・ミフルの砦
H. ヘルロードの町
I. ヘルマンド山
J. アーパスの砦
K. フウォーウィーの町
L. ダードワの村
M. ダードワの森
N. ナナイの村
O. ダードワの神殿

CHAPTER 4　キルデールの町 PARTⅡ



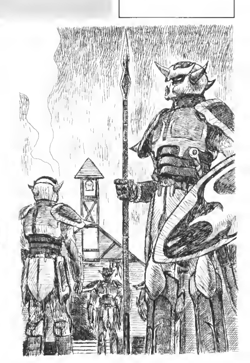
A. ウェポンショップ
B. アーマーショップ
C. よろず屋
D. ウィザード
E. タップじいさんの家
F. キルデール指揮官
G. 民家
H. ウィザード
I. 酒場
J. スチールマン
K. 宿屋

キルデールを解放しろ!!

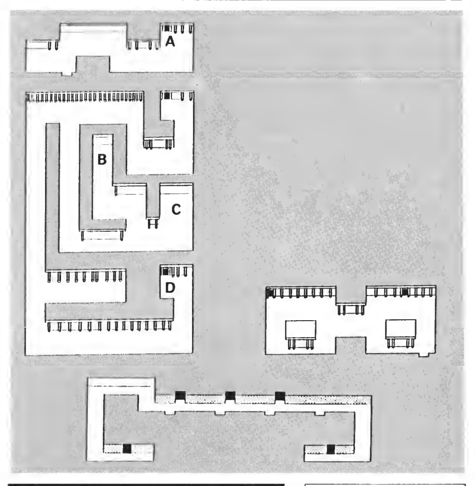
アーパス奪回後、ホスロウはキルデールに駐屯している魔軍の小隊を蹴散らしていこうと提案する。魔軍兵士の指揮官を倒して町を解放だ。口々に礼を言う町の人々。だがそんな時、タップじいさんからハスラム戦死の噂を聞かされるのだった。

新製品入荷

ウェポンショップ	
品名	価格（パルス）
ブロード・ソード	15000
グレート・ソード	4000
ウォー・ハンマー	3800
ライト・クロス・ボウ	700



CHAPTER 4　ザーマの砦 PART II

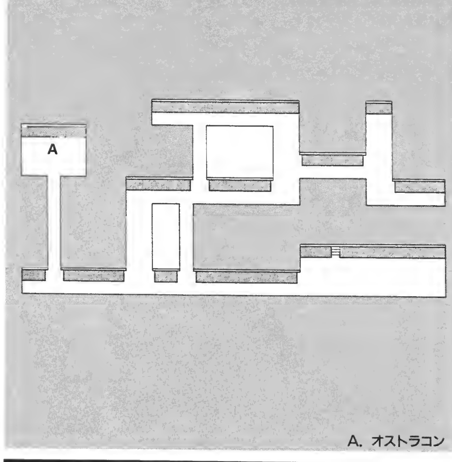


砦を奪回せよ!!

ここを抜ければとうとうエルバードだ。待ち受けるモンスターを蹴散らし、ようやくこの砦の指揮官を捜し出すと、それほど強いわけでもなく、逃がしてくれと頼む。承諾するとオストラコンがフラワルド邸で待っていると教えてくれるが、断るともう一度戦闘になり、なぜか今度は前よりも強くなっているので注意。

A. リザードマン
B. アースの杖
C. ザーマ指揮官
D. ゴブリン

フラワルド男爵邸 PART II



対決オストラコン!!

エルバードに戻ったらすぐに男爵邸に乗り込もう。家の中はもぬけのからのようだが、地下室でオストラコンは待っている。オストラコンが悪魔に魂を売ったのは、やはり本当だった。なくなったはずの右腕がモンスターのそれとなっているのだ。オストラコンはひとつの水晶玉を見せる。そこには死んだはずのハスラムが封じ込められていた。オストラコンはこの水晶玉と引き換えに、ダードワの森にある神殿から古代神の力の象徴であるアヴェスタを取ってくるよう交換条件をだした。

とらわれのハスラム

オストラコンは完全にアトルシャンへの復讐を誓っているようだ。アヴェスタをミスラ・ミフルの砦に持ってこいと言い残し消えていった。ハスラムが生きていたのはうれしいが、アヴェスタを取ってこなければハスラムは帰ってこないのだ。エルバードの王も、王子を助けてほしいと言ってきた。幸いダードワの森にはヤマンがいる。もう一度ナナイへ戻って森の案内をお願いしてみるしかなさそうだ。

ダードワへ行く前に

CHECK POINT

エルバード

町にあるサダ司令官の家を訪れると、夫人が何やら渡したいという。それは亡くなったサダ司令官の形見ともいえるナイト・シールドであった。大切なものだがこれを持って戦えば、少しでも供養になるだろう。

エルバード城

城の中は、ハスラム王子がオストラコンにさらわれたことでごったがえしている。王様も頭を抱えていて、ぜひとも王子を助けだしてほしいとアトルシャン達に頼む。もちろんこのままほっておくつもりはない。城の人々の期待を一身に受けて、ハスラム奪回に挑むのだ。王の信頼は厚く、裏切ることはできない。

ギルデール

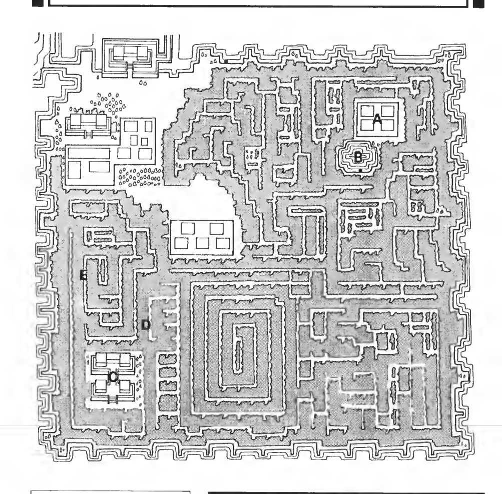
キルデールの町では新たな人物の噂を聞くことができる。バージルに住むという名医ワラムルだ。この人はイシュ・バーン最高の医者だという。また、フウォーウィーの武器屋には秘密の武器が置いてあるということだ。暗唱番号を聞いたら必ずチェックしておこう。それからミスラ・ミフルの砦は魔物の巣窟らしいので装備をととのえてから行った方がいいようだ。

フウォーウィー

レジスタンスの町なのだが、残念ながらまだレジスタンスの軍備は十分ではないらしく、応援は頼めそうもない。だったら装備を、ということでさっそくキルデールで教わった暗号を使い、武器を揃えよう。

NEW WEAPONS	
ホーリー・ブレード	7000
バトル・アックス	7000
コンポジット・ボウ	3000

CHAPTER 4　ダードワの森

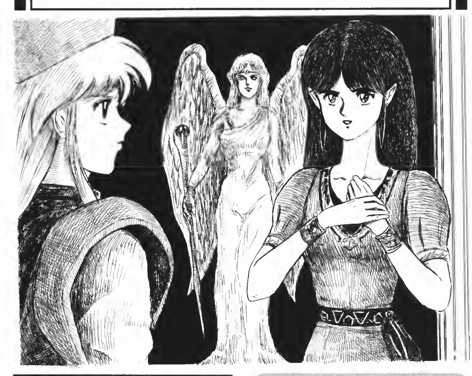


A. ナナイの村
B. ゴーメズの巣
C. ダードワの神殿
D. 抜け道
E. 抜け道

森の奥へ

ナナイの村でヤマンにこれまでの話をすると、彼は再び仲間になってくれる。そしてヤマンは酋長を説得し、この森の地図を貸してもらう。ここからはヤマンも知らない未知の世界だ。自力で神殿まで行きつくしかない。森を抜けるコツは外へ外へと大回りしていくことだ。森全体を歩くつもりで探策したほうがいい。

CHAPTER 4　ダードワの神殿



ダードワの妖精

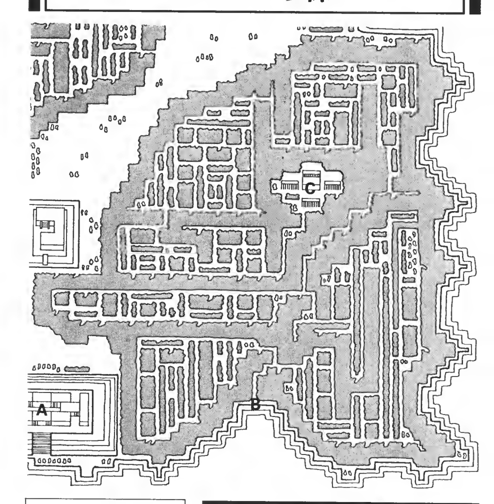
さて、いざ神殿の中に入ってみると、ひとりの妖精がいるだけのようだ。彼女はダードワの神と、神殿を司る妖精フワルだと名乗る。神の導きにより、真実を伝えてくれるのだそうだ。そこでアヴェスタのことを聞いてみると、二千年前ゴールドドラゴンによってジェルメスの森へ持ち去られたという。この他、古代神やダードワの神、魔王ガルシアのことに答えてくれるが、アヴェスタがここにないのでは仕方がない。ジェルメスへ急ぐしかないだろう。フワルはジェルメスの森の地図を与えてくれる。

情報コーナー
INFORMATION

以下の情報をフワルが教えてくれる。

1）アヴェスタ：古代神の力の象徴。二千年前ゴールドドラゴンによりジェルメスの森へ持ち去られた。
2）古代神：ドラゴンがこの地に降り立つ以前からいるダードワの恩恵を受けし種族ホルスのこと。
3）ダードワの神：大地そのもの。万物の創造主。
4）魔王ガルシア：謎。

CHAPTER 4　ジェルメスの森



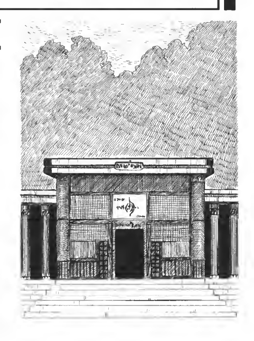
A. エルバード城
B. 森の入口
C. ジェルメスの神殿

ジェルメスの森へ

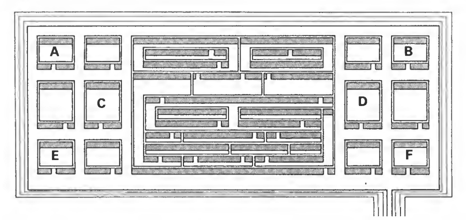
この森はエルバード城の東にある広大な森だ。ダードワの神殿の妖精フワルにここの地図はもらっているし、ここには抜け道はないのでダードワよりは簡単だ。ただし広いうえにモンスターが強いので、心して行くように。ここの森も大回りして、右方向から左へ回り込むように歩くのがいいだろう。

CHAPTER 4　ジェルメスの神殿＆洞窟

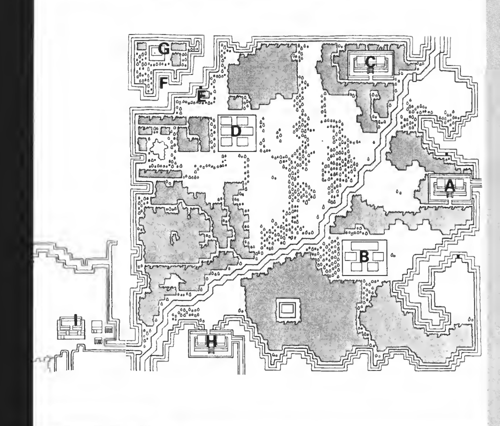
アヴェスタを求めて



　さて、いざ神殿に入ってみると何も見当たらない。困り果てて壁を調べてまわると正面右に隠し扉を発見。奥は洞窟になっていたのだ。アヴェスタはきっとこの洞窟にあるに違いない。アトルシャン達はさっそく潜って行く。
　この洞窟も真ん中に祭壇があり、そこに宝箱が置いてある。この中にアヴェスタがあるのでは・・・と手をかけた瞬間、守り主であるドラゴンゾンビが襲って来る。このモンスターを倒せば、アヴェスタを手にすることができる。そして、エメラルド・グレイスのひとつである黄金の牙を落としていくのだ。さあ、これでハスラムを助けることができる。オストラコンが約束を守るか疑問ではあるが、すぐに持って行こう。



A. 500 パルス	C. 400 パルス	E. 600 パルス
B. 200 パルス	D. 300 パルス	F. 100 パルス

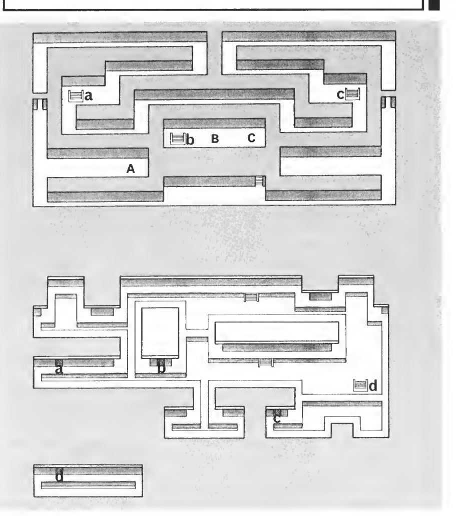


第五章 CHAPTER 5

ヘルロード周辺

A. ザーマの砦
B. キルデールの町
C. ミスラ・ミフルの砦
D. ヘルロードの町
E. ヘルロードの洞窟
F. ヘルマンド山
G. フシュルヌムの館
H. アーパスの砦
I. ドゥルグラワント城

CHAPTER 5　ミスラ・ミフルの砦

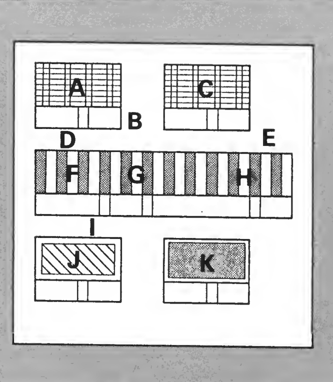


A. オストラコン
B. マジックローブ
C. 大金塊

ハスラムとアヴェスタと…

アヴェスタと水晶玉の交換の時、アトルシャンは隙をみてオストラコンに切りかかった。しかしその時水晶玉が・・・。結局オストラコンにも再度逃げられハスラムは帰らぬ人に。このことでショックを受けたファルナはひとりエルバードへと帰って行った。

CHAPTER 5　ヘルロードの町



A. 民家
B. プリミティブマン
C. 民家
D. 魔軍隊長
E. ナイトメア
F. 武器商店
G. 防具商店
H. 道具商店
I. 魔軍兵士
J. 酒場
K. 宿屋

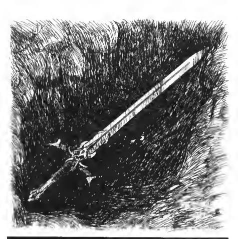
ヘルロードに死す

ホスロウもレジスタンスの準備のため抜けてしまうが、代わりとしてカルシュワルが加わる。この後ヘルロードの魔軍を追い払うと町中で大歓迎してくれる。しかしその祭の中、ヤマンが敵の矢に倒れるという悲劇が起こる。だが、この時ヤマンを抱きかかえてくれた人こそ、英雄サオシュヤントであった。彼はオストラコンに取られた弓を取り返すため旅をしているという。心強い味方を得て、アトルシャン達はサオシュヤントの師、仙神フシュルヌムを訪ねることとなる。

プレゼントの首飾り

ある青年が彼女へのプレゼントを町の西にある泉の辺りに落としてしまって困っている。泉の真南で見つけることができるので、持っていってあげよう。お礼に彼のヘソクリ3000パルスをもらうことができる。やっぱり人には親切にしなければ。





或るおじいさんの話

そのおじいさんによると、この町の南西の森の中央に一か所開けたところがある。そこに名剣が眠っているのだそうだ。さあ宝探しを始めよう。確かに何かありそうだが、掘っても掘っても出てこない。諦めずに続けるとデーモンスレイヤーが手に入る。

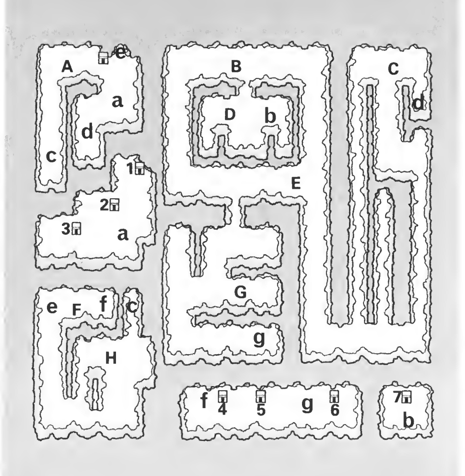
ヘルロード商店街

武器商店 品名	価格（パルス）	防具商店 品名	価格（パルス）	道具商店 品名	価格（パルス）
ホーリー・ブレード	7000	プレート・メイル	4200	ヒールポーション	10
バトル・アックス	6200	マジック・プレート	10000	ハイパーポーション	30
アーバレスト	4900	ヒーテル・シールド	4200	テント	40
—		クロース・ヘルム	3000	—	

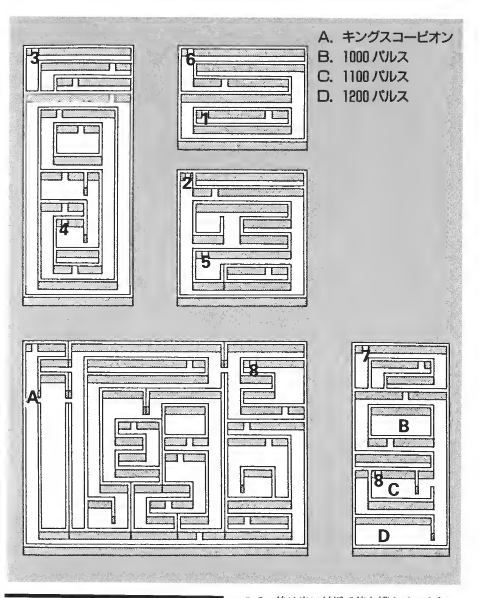
情報コーナー INFORMATION

仙神フシュルヌムはヘルロード山に住んでいる。だがそこへ行くには魔物の巣、ヘルロードの洞窟を通らなければならない。その洞窟にはでっかいサソリが住みついているという噂だ。また、南西の谷を抜ければドゥルグワント城があるということも教えてくれる。そこではあのオストラコンが待ち受けているのだ。

CHAPTER 5 ヘルロードの洞窟



A. 100パルス
B. 700パルス
C. 500パルス
D. 800パルス
E. 600パルス
F. 300パルス
G. 900パルス
H. 200パルス



魔物の巣窟!!

ここの洞窟はワープポイントが多く、場所をしっかり把握しておかないとあっという間に迷子になってしまうので気をつけよう。基本的にはそれほど難しいことはないので、後は出口付近で待ち構えているキングスコーピオンを倒すのみ。大サソリが3匹も出てくるがそれほど強くもなく、この洞窟をここまで来たのなら楽に倒せることだろう。ただ、出現場所が中途半端なので少々あせるかもしれない。

CHAPTER 5 フシュルヌムの館



仙神フシュルヌム

ようやくたどりついたフシュルヌムの館だが、フシュルヌムはなかなかいそがしそうだ。たくさんの情報をくれるので、聞き逃さないように追いかけよう。

フシュルヌムはまず、ホルスのことを教えてくれる。三千年前、ドラゴンが降り立った時、その覇権をかけて激しい戦いが行われた。しかしお互い長寿だが、子宝に恵まれないため和解し、ホルスは西の平原、ドラゴンは東の大地に移り住んだのだ。その後、ホルスは自らの手で平原を砂漠に変えてしまい、ヘルマンド山奥深くへと逃げ込んだのだという。

情報コーナー
INFORMATION

仙神とも呼ばれるフシュルヌムは様々なことをアトルシャン達に教えてくれる。

☆エメラルド・グレイス：イシュ・バーンの呪いでエメラルド・ドラゴンが死んだ時ドラゴンの長老たちがその復活を願い、肉体となるべき源を5つつくった。それがエメラルドグレイスである。

☆エメラルド・ドラゴン：ドラゴン達の英雄で、フシュルヌムの無二の親友。

☆魔王ガルシア：元来、悪魔というものはこの世には存在しないモノ。何者かが召還したのだろうか？　しかし魔王ほどのものを召還できる者がいるのだろうか？

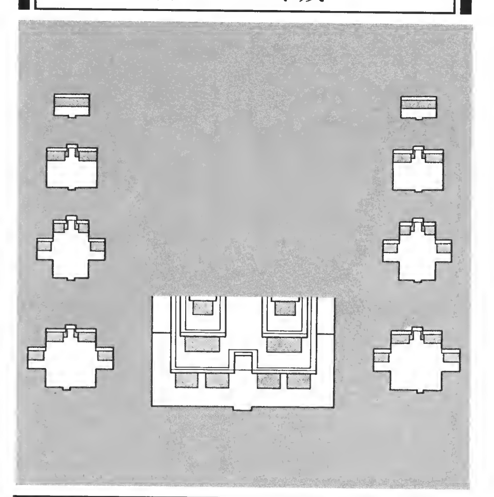
☆アヴェスタ：ホルス達が西の平原を砂漠に変えたのと同じ力を秘めている。ガルシアといえども力を引き出すのは容易ではないはずだ。

☆オストラコン：オストラコンが魂を売った悪魔、アークデーモンはガルシアにも劣らぬ力を持つ悪魔。

☆ハスラム：ハスラムは生きている。あの水晶玉は偽物で、本物はオストラコンが持っている。助け出す方法はワラムルが知っている。

☆ワラムル：バージルの町に住んでいる名医。ハスラムは彼にしか助けられない。

CHAPTER 5　ドゥルグワント城

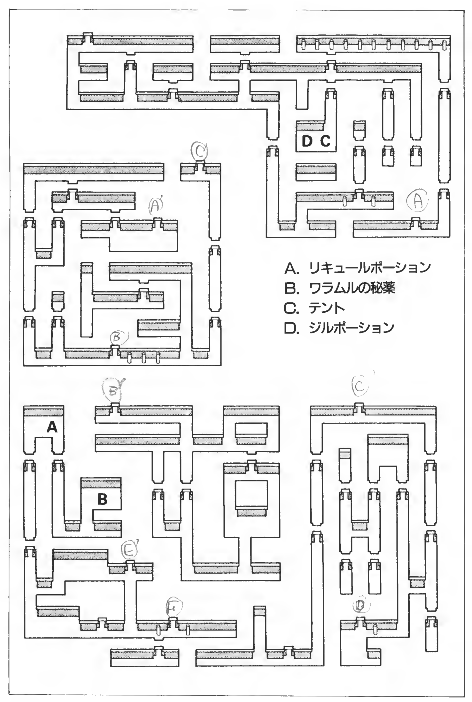


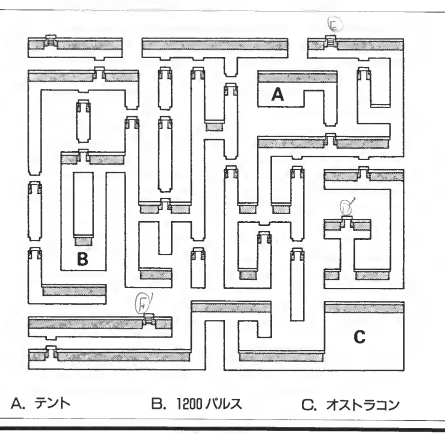
ドゥルグワント城へ

フシュルヌムの館から帰ってくると、ヘルロードで再びホスロウが仲間となる。これで役者は揃った。いよいよドゥルグワント城を攻撃だ。オストラコンには強力な悪魔がついている。しかし今度こそ多くの人の恨みを晴らす最大のチャンスなのだ。

塔の上の装置

ドゥルグワント城のふたつの塔にはしかけがあるという。塔に上ってみると、３つのレバーがある。どちらの塔も左のレバーを動かすと、城の最下層への入り口が開く。中にはガスで死んでしまうレバーもあるので、セーブしてから試してみよう。


D C
A. リキュールポーション
B. ワラムルの秘薬
C. テント
D. ジルポーション
A
B



最後の決戦

城の最下層でついにオストラコンを見つけた。どんなにこの時を待ったことか。今度は絶対に逃がさない。オストラコンは相当、自分の力に自信があるようだ。ホスロウやカルシュワル、サオシュヤントの恨みを一身に受けて、オストラコンは自ら戦いに挑んできた。それは長い戦いだった。オストラコンはついに力尽き、倒れた。とうとう宿敵を討ち果たすことができたのだ。しかし黙って倒れていくようなやつではなかった。オストラコンは最後の手段としてアークデーモンを呼び出す呪詛を放ったのだ。しかし、それに気づいたのはカルシュワルだけであった。瞬間カルシュワルはその身を犠牲にして呪詛を受け止めた。そしてカルシュワルは散った。次はアークデーモンだ。アークデーモンは魔王にも劣らぬ力を持っているといわれている。だが、カルシュワルのカタキ。必ず打ち取ってみせる。戦い終わるとハスラムの封じ込まれた黒水晶を手に入れることができる。そしてサオシュヤントはついにその弓を取り戻した。アトルシャン達は命を賭して自分達を救ったカルシュワルの冥福を祈った。



私はどんな話でも、いつも脇役が好きになる。だからエメラルド・ドラゴンをプレイして好きになったのは、ファルナだ。この勝ち気なお嬢さんは、どうやらハスラムのことが好きらしい、というか気になっている。でもよほどのことがない限り、そんなことはおくびにも出さない。

で、ハスラムだが、こちらは王子のくせに非常に言葉が悪い。むしろアトルシャンの方がお上品だ。ファルナもその性格同様、言葉がきついし、口が悪い。ファルナはハスラムのお目付け役である。ついでにハスラムの方が年下。だからこれはどう見てもファルナの口調がハスラムに受け継がれているとしか思えないのだが、どうだろうか。

このふたり、お互い気にしているようだが、その性格もあってなかなか進展しない。だが、アトルシャンとタムリンのもう決まりきったカップルよりも、おもしろいドラマを展開させてくれる。

エメラルド・ドラゴンは素晴らしくドラマティックであ

愛すべき脇役達

った。ひとりひとりの脇役がすでに脇役ではなく、それぞれ個性を持ってひとつのドラマを盛りあげてくれた。それはまるで映画のようでもあり、長編小説のようでもあった。入れ替わり立ち替わり、総勢８人の脇役達によってこのドラマは完成したのだ。なかには亡くなってしまった者もいる。しかし、その名を忘れる事はないだろう。エメラルド・ドラゴンが心に残るのは、こういった脇役達のおかげだ。８人の脇役に、そしてイシュ・バーンの人々に大きな拍手を送りたい。

私達は日常において、いつも自分を主役に置きたがる。しかし世界は主役だけで動くものではない。脇役のひとりひとりもまた主役と言えないこともないが、素晴らしい脇役、名脇役を演じるのもまた、いいのではないだろうか。脇役がいなければ、主役もありえないのだから。

エメラルドドラゴン

PLAYING GUIDE part 2

第二部 魔王ガルシア

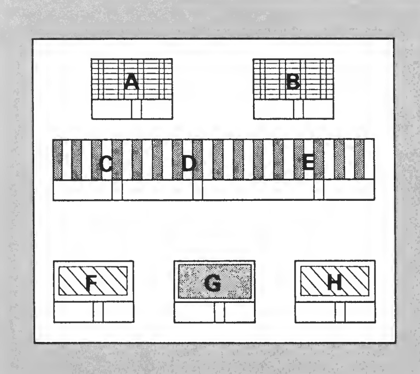
長い間イシュ・バーンを苦しめてきた魔王といよいよ決戦だ。その下準備のための攻略はなかなか重要。決して気を抜くな!



バージル周辺

A. ウォウルカシャ湾
B. バージルの町
C. パールシーの町
D. 遺跡の洞窟
E. 山のミコの神殿
F. 魔王殿

CHAPTER 5　バージルの町



A. 民家
B. 民家
C. 武器屋
D. 防具屋
E. 道具屋
F. 宿屋
G. 酒場
H. 名医ワラムルの家

名医ワラムル

苦労の末、やっと手に入れた黒水晶を持ってワラムルの家までやって来ると、外は人の行列。どうやらサオシュヤントが知り合いらしいので、無理をいってすぐに治してもらうことになった。ワラムルは黒水晶の呪詛にすっかり虜のようだ。不思議な液体を持ってきて水晶の上に数滴たらした。やがて水晶は青白く光り、徐々に人型をとっていった。そしてとうとうハスラムの姿が現れた！　再生したハスラムはまだ寝ぼけているようだ。こうしてやっと再会を果たしたのだ。

小カシャ島へ

この町の西には船着き場がある。ここからなら小カシャ島へ渡ることができる。酒場で商売を始めたいと言っている男が、船のチケットを売ってくれる。少々高いが買わなければ島へは渡れない。小カシャ島の浮かぶウォウルカシャ湾の真ん中には魔王殿がそびえているという。何かつかめるかもしれないので、行ってみよう。

装備を強化しろ！

再びハスラムも仲間になり、ここからはいよいよモンスターも強くなる。小カシャ島にある町パールシーには宿屋と道具屋しかないとのことなので、ここでしっかり装備を整えていった方がいいだろう。パールシーから帰ってくることもできるが、チケット代もばかにならないので忘れ物をしないように気をつけよう。

バージル商店街

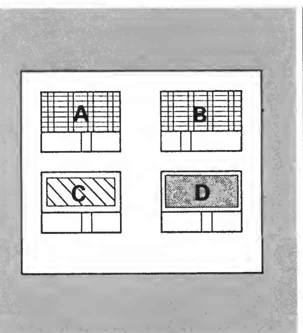
武器店 品名	価格（パルス）	防具店 品名	価格（パルス）	道具店 品名	価格（パルス）
デーモン・スレイヤー	9800	マジック・プレート	10000	ワラムルの秘薬	100
ナイト・レイピア	7000	ミスリル・チェイン	13000	テント	40
トライデント	8000	ヒーテル・シールド	4200	破壊のルビー	3000
―		ミスリル・バックラー	6500	リキュールポーション	80
―		ミスリル・ヘルム	7500	ジルポーション	50

情報コーナー INFORMATION

この町でようやく魔王の居場所が判明する。もうすぐ魔王と決戦だ。しかし、そこまで行くには島をふたつ渡っていかなければならない。小カシャ島にはたくさんの洞窟があるという。そこで何かつかみたいものだ。また、オストラコンを倒したものの、ドゥルグワント城の西の砂漠には強力なモンスターがまだうようよしている。バージルの少女も足を踏み入れるなと忠告してくれるが、一体これはどうしたことだろう。



CHAPTER 1　パールシーの町



A. 長老の家
B. 民家
C. 雑貨屋
D. 宿屋&酒場

古代神の伝説

この町の南に遺跡の洞窟があるという話なのだが、そこは古代神の伝説の残っているイシュ・バーンでも数少ない洞窟だということだ。更に長老の話によると、大カシャ島には海の神殿があり、そこのミコは古代神の末裔だとか。もしかすると力になってくれるかもしれない。

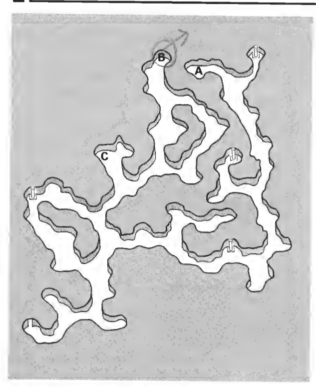
雑貨屋パールシー 品名	価格（パルス）
ワラムルの秘薬	100
テント	40
リキュールポーション	80

情報コーナー INFORMATION

町の噂では、遺跡の洞窟はどうやら大カシャ島とつながっているらしい。ここ小カシャ島には他にこれといった物はないので、準備が整い次第さっそく行ってみよう。大カシャ島には店や宿屋がない。薬やテントを買いだめしていった方がいいだろう。

また、サブシナリオの情報らしい話も聞くことができる。なんでも南の森に妖魔が住んでいるというのだ。チェックしておいて、後で来ることにしよう。

CHAPTER 1 遺跡の洞窟



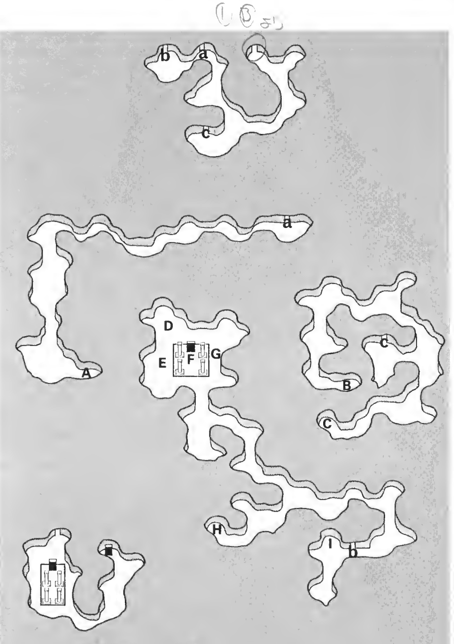
A. ウォウルカシャ湾の地図
B. 出現する出口
C. 出現する黒い壁

洞窟の謎

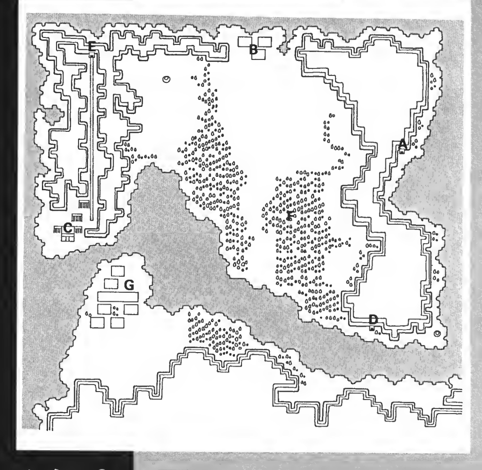
まずこの洞窟に入って困るのは、出口がないということだ。調べてみると4本の柱があることに気づく。とりあえずこの柱に触ってみよう。すると柱が轟音とともに地中に沈んでいく。すべての柱を動かすと、ようやく出口の出現だ。この洞窟にはアイテムが多いので、しっかり歩き回ろう。特にここでふたつの地図を発見することができるので取り忘れないように。洞窟の奥までくると、古代の遺跡を発見する。さてここが洞窟の出口なのだろうか？

紅の古文書

遺跡に踏み込んだ瞬間、シルバーアーマーが襲ってきた。ここは応戦するしかないようだ。シルバーアーマーは倒れると、紅の古文書を残していく。中には何やら意味ありげな言葉が書いてある。一体何のことかわからないので、とりあえず出口を探すことにしよう。さて洞窟の出口だが、どこを探しても見つからない。仕方がないので入り口近くまで戻ってみると、遺跡にあったのと同じ黒い物体を発見。触るとワープして、一気に出口へ運んでくれる。



A. 大カシャ島の地図
B. 200パルス
C. 500パルス
D. 金塊
E. ワラムルの秘薬
F. シルバーアーマー
G. テント
H. リキュールポーション
I. ワラムルの秘薬

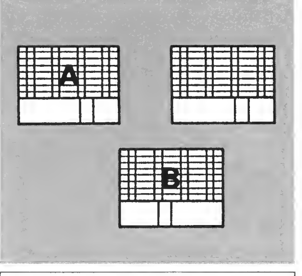


第二章 CHAPTER2

大カシャ島周辺

A. 遺跡の洞窟
B. 小さな村
C. 海のミコの神殿
D. 禁断の洞窟
E. 古代の洞窟
F. 禁断の木の実
G. マルギアナの町

CHAPTER 2 小さな村



A. おばあさんの家　B. おじいさんの家

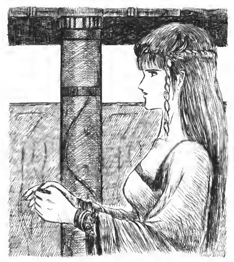
禁断の木の実

大カシャ島唯一の村にきてみると、そこには老夫婦と老婆しかいない。老婆の話によると、南の森には100年に一度実をつける2本の木があり、その実はたいへんおいしいのだそうだ。食べたそうなので取ってきてあげよう。すると老婆はお礼に金塊をくれる。さらに老夫婦にも持っていってあげると、こちらではハイパーポーションをいくつでも もらうことができる。

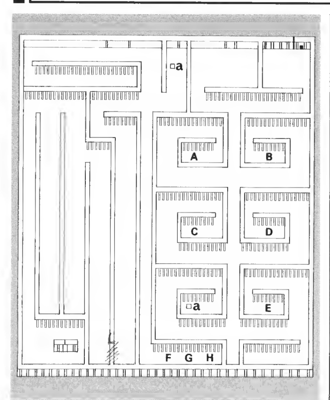
CHAPTER 2 海のミコの神殿

海のミコ

ようやくたどり着いた神殿に入ると、そこには海のミコがひとりたたずんでいた。彼女は紅の古文書を持つ者を導くのが使命であるという。さらに、魔王を討つためには山のミコの助けが必要になると教えてくれる。そして山のミコの助けを得るためには島の南東にある禁断の洞窟へ行き、青白き古文書を手に入れなければならないのだそうだ。海のミコは早く行け、とせかしてくる。とにかくなんだかわけのわかっていないホスロウを連れて、禁断の洞窟へ急ごう。



CHAPTER 2 禁断の洞窟



A. 1400パルス
B. 1600パルス
C. 1500パルス
D. 1700パルス
E. 1300パルス
F. 1900パルス
G. 2000パルス
H. 2100パルス

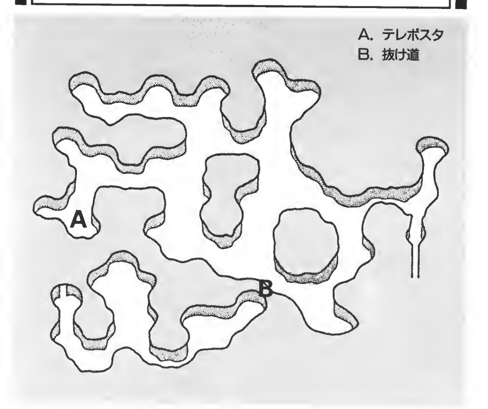
待ちうけるワナ

ここの洞窟は、いままでの洞窟に比べてとても小さい。だからといって油断していると、痛い目にあうことになる。宝箱がたくさん置いてあるのだが、その回りにはワナがしかけられているというわけだ。ワナは床から針が出てくるというもので、宝箱に近づくとダメージを受ける仕組みだ。これを避けるには、壁際を歩いていくしかないだろう。ただし、宝箱を開けるときにはどうしてもダメージを受けてしまう。

青白き古文書

長い廊下を抜けてくると、祭壇を見つけることができた。多分ここに青白き古文書があるのだろう。大いなる期待を胸に祭壇に近づくと、ここでもやはり守り主が登場する。今度はゴールドアーマーが相手だ。シルバーアーマーも強かったが、こちらはもっと強い。やっとのことで倒すと念願の青白き古文書を手に入れることができる。これで山のミコの助けを借りることができる。さあ、海のミコの神殿に戻ろう。

CHAPTER 2　古代の洞窟

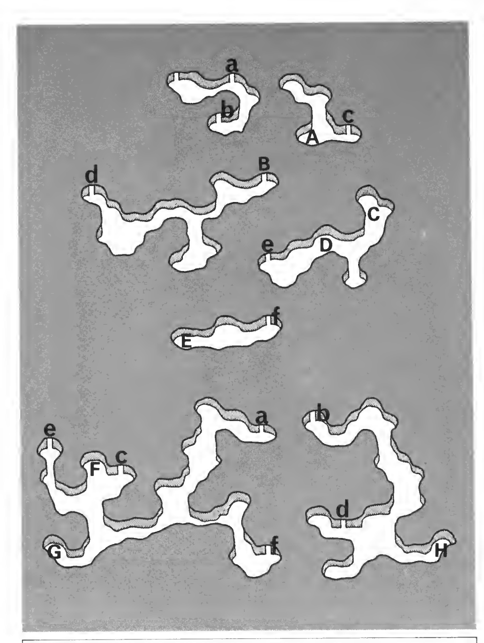


古代の秘宝

海のミコの神殿に戻ってみると、ホスロウの予想通りまた古代の洞窟へ秘宝を取りに行かせられる。だがこの秘宝は、いずれどうしても必要となるものらしい。ホスロウの怒りもわかるが、ここは取りに行くのがいいだろう。神殿の真北にあるこの洞窟はそれほど広くもなく、秘宝と思われるテレポスタもすぐに見つけられる。海のミコも今度は何も強制しない。いよいよ魔王殿のあるマルギアナ地方へ進出だ。

マルギアナへ

海のミコはアトルシャン達にマルギアナへの抜道を開けてくれる。それは古代の洞窟の中にあるのだが、少々見つけにくいので注意深く探していこう。ミコはアトルシャン達が去る前にタムリンをそっと呼び寄せる。何を語っていたのか誰も聞くことはできなかったが、タムリンの様子から、何か重要な話であったことに間違いないだろう。さあ、道は開かれた。武器の町マルギアナで強力な装備を手に入れるのだ。



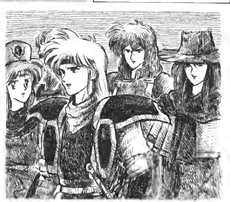
A. 超金塊	D. ワラムルの秘薬	G. テント
B. 出口	E. 6300パルス	H. 大金塊
C. 超金塊	F. 15300パルス	

CHAPTER 2　マルギアナの町

A．抜け道
B．酒場
C．武器専門店
D．防具専門店
E．よろず屋
F．民家
G．サギーの家
H．カテリの家
I．宿屋

山のミコのうわさ

この町のずっと東に山のミコの神殿があるということなのだが、山のミコは魔王に力を封印されているという。しかし、その封印は青白き古文書があれば、解くことができるらしい。一刻も早くこの青白き古文書を山のミコのもとへ届けるのだ。また、魔王殿には恐ろしいしかけがたくさんあるという情報を得ることもできる。



少女カテリ

町のある民家に入った時、好意ある人々の中で唯一とげとげしい言葉を放った少女がいた。実はこの家にはエルバードの兵士がいたのだ。彼は傷つき倒れていた所をカテリに助けられ、ここで平和に暮らしていた。それを彼女はかばっていたのだ。ハスラムに謝る兵士。だがハスラムはこんな男は知らないと言い、立ち去るのだった。

バギーとバダル博士

ある民家にサギーという少年とハダル博士が住んでいる。ハダル博士はイシュ・バーンにおける時空の歪みが拡大しつつあるのだと言う。そしてサギーが博士に聞いた話によると、世界の消滅を防ぐには失われしヴィームの文明を見つけ、そのエネルギーを利用するしかないのだそうだ。これはサブシナリオなので、後で解いてみよう。

マルギアナ商店街

武器専門店

品名	価格（パルス）
ファイヤー・ブレード	14980
サンダー・ブリンガー	35000
パラディン・レイピア	16000
ゲイル・レイピア	4000
ハルバード	32000

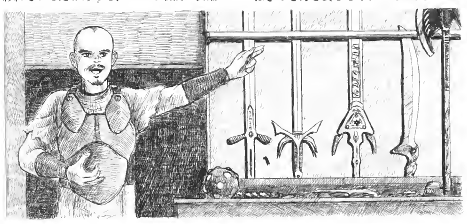
防具専門店

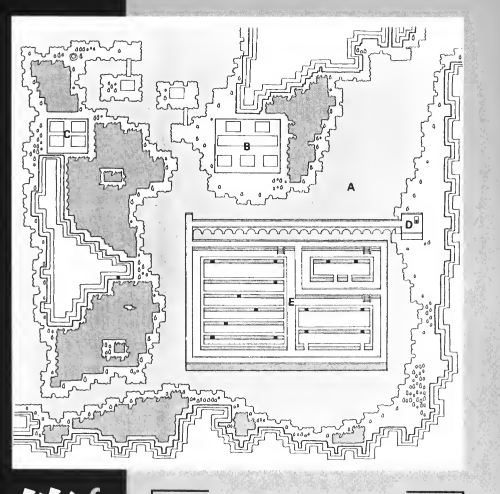
品名	価格（パルス）
ドラゴン・メイル	19800
ミスリル・プレート	32000
ミスリル・バックラー	65000
ドラゴン・シールド	9700
ミスリル・ヘルム	7500

よろず屋

品名	価格（パルス）
ハイパー・ポーション	30
ワラムルの秘薬	100
テント	40
破壊のルビー	3000
リキュール・ポーション	80

いよいよ決戦の地、魔王殿へ向かう時がきた。ここから先は、もう町も村もない魔王の支配下だ。マルギアナは武器の町といわれているだけあって、ここで最後の装備をととのえることができる。装備、ポーションのチェックがすんだら、魔王殿の目の前にある山のミコの神殿へ急ぐのだ。山のミコはきっと力を貸してくれるだろう。





第三章 CHAPTER 3

魔王殿周辺

A. ウォウルカシャ湾
B. バージルの町
C. パールシーの町
D. 魔王殿
E. 山のミコの神殿

CHAPTER 3　山のミコの神殿



山のミコの祈り

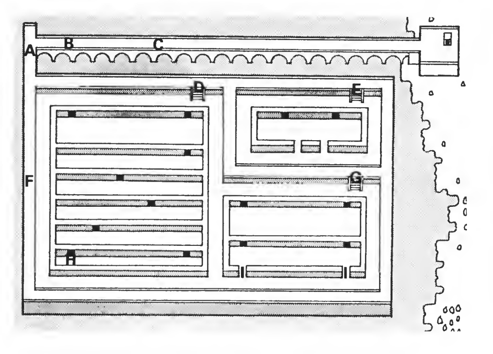
アトルシャン達が魔王殿へ向かう途中、突然ガルシアが奇襲をかけてきた。万事休すかと思った瞬間、海のミコの美しい声が響き渡る。海のミコの助けでどうにか退散させたが、ガルシアの本当の力はこんなものではないはずだ。早く山のミコの神殿へ助けを請いに行くのだ。青白き古文書を持つ者を導くのがさだめである山のミコは、魔王殿へ導く前にサオシュヤントへ真紅のレザーアーマーを渡す。ミコの脇腹に血がにじんでいる。そのアーマーは、ミコが自らの血で染めたものであったのだ。

サオシュヤントの弓

身を案じるアトルシャン達に山のミコは自分は遅かれ早かれ命を奪われる運命にあったのだと話す。そして、魔王殿への入り口を開いてくれたのだ。ミコの裏切りに怒るガルシア。瞬間、山のミコを落雷が襲った。駆け寄るサオシュヤント。だが、既にミコは事切れていた。魔王は山のミコの魔力を奪い、下僕として使っていたのだ。ミコの命と引き換えに、サオシュヤントの弓の封印は解かれた。これで心置きなく魔王と戦える。ここから先はもう誰の援護もないが、魔王の招待を受けるしかない。



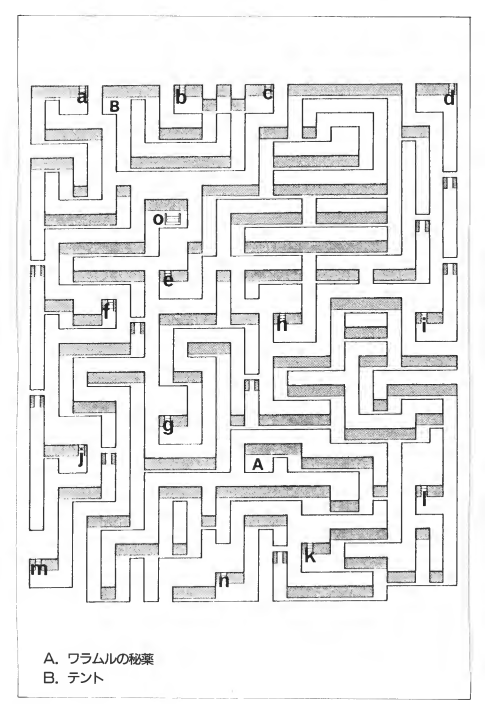
CHAPTER 3 魔王殿

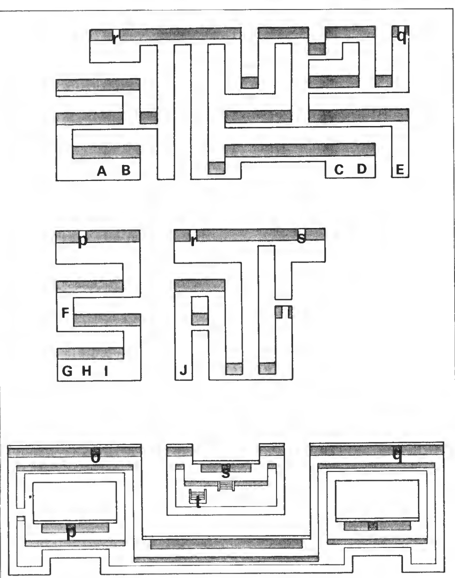


A. ファランクスナイツ	E. ダークブラウニーズ	I. ビュレン
B. ヒッテル	F. カリマー	
C. バッキ	G. ヘルナイト	
D. バウー	H. ゴリアス	

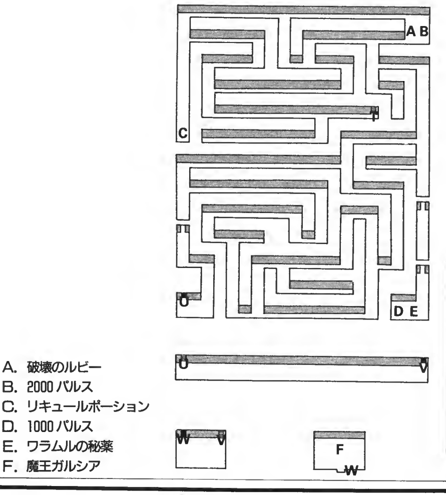
魔王の親衛隊

まず魔王殿で待ち受けているのは、ここを守っている魔王の親衛隊だ。それぞれが名乗りをあげて襲ってくる。ボスクラスのモンスターが束になって道を阻んでいるので、なかなかに手強い。この試練を抜けられないなら、ガルシアとの決戦も考えものだ。このフロアーがわりと簡単に抜けられるぐらいでないと、最終決戦はつらいかもしれない。なにしろこの要塞は広いのだ。それに廊下の壁から槍のでるしかけや宝箱に化けたデモンズボックスなど、多くの罠がある。中に入ってから後悔しないように、ポーションだけは多めに持っておくのがいいだろう。さあ、魔王の部屋は目の前だ。


a
B
b
c
d
o
e
f
h
i
g
j
A
l
k
m
n
A. ワラムルの秘薬
B. テント



A. ワラムルの秘薬
B. テント
C. デモンズボックス
D. 破壊のルビー
E. デモンズボックス
F. ジルポーション
G. デモンズボックス
H. 1500 パルス
I. ワラムルの秘薬
J. 破壊のルビー



魔王ガルシア

ついにガルシアと戦う時がやってきた。同胞の恨みに燃え上がるホスロウ。だがその時ガルシアは意外な真実を口にする。アヴェスタを欲しがっていたのも、そして魔王を召喚したのもすべてはホルスの仕業だったのだ。動揺するタムリン。そんな中、戦いの幕は切って落とされた。これまでの誰よりも強く、魔王を倒すのは容易ではなかった。だがその魔王もついに巨体を横たえる。そして不気味な言葉を残して閃光とともに消え去った。その後に黒き爪を残して。次の瞬間、魔王殿は崩壊を始めるもはや。ここまでかと断念した時、タムリンがテレポスタに念を集中させた。気がつくとそこは砂浜だった。そこでタムリンは、自分がホルスであることを語るのだった。

エメラルドドラゴン

PLAYING GUIDE part 3

第三部 ティリダテス

最後の敵となるのは、古代神と崇められているホルス。しっかり攻略して、エメラルド・ドラゴンを復活させるのだ。



最終章 EPILOGUE

西の砂漠周辺

A. ドウルグワント城
B. オアシス
C. 怪鳥ラー
D. ホルスの洞窟
E. 洞窟の出口
F. 砂漠の湖

EPILOGUE　砂漠のオアシス



ファルナとの再会

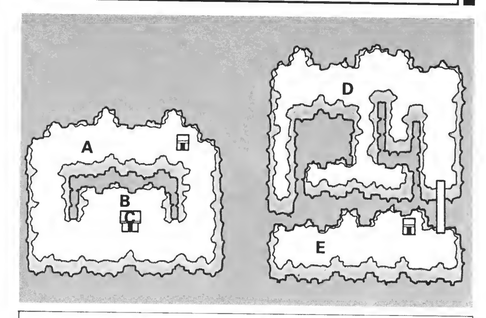
魔王殿脱出時に負傷したホスロウはバージルに残ることになる。とにかくエルバードへいったん戻ることにしよう。喜びに沸いているエルバードの人々。アトルシャン達は敗残兵討伐と偽って、再びホルスを倒す旅に出かける。バルソムの話によると、ファルナは西の砂漠のオアシスで待っているという。また、城の囚人も幻の魔剣の情報を教えてくれる。果たしてオアシスにはファルナが待っていた。ハスラムと久しぶりに再会したファルナ。気の強いファルナの目に涙が浮かんだ。

大怪鳥ラー

ファルナは仙神フシュルヌムの館へ行ってきたようだ。そこで聞いた話は城の囚人の話と同じく魔剣ヴェンディダードのことだった。その剣にはエメラルドドラゴンの精神が封じ込まれているのだ。そこへ続く洞窟の入り口を開くには北東の山際に住む大怪鳥ラーを倒すしかない。突然舞い降りてくる砂漠の守護神ラーを倒すと、砂漠の北西に洞窟の入り口が出現した。



EPILOGUE ホルスの洞窟



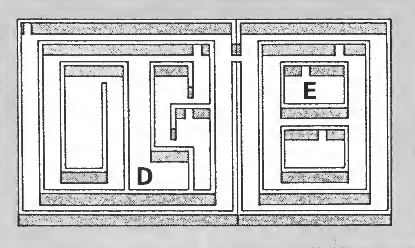
A. ワラムルの秘薬
B. ジルポーション
C. 炎の祭壇
D. 破壊のルビー
E. テント

炎の祭壇

ここは通り抜け専用ともいうべき洞窟でそれほど大きくも、広くもない。しかし、よほどここを通らせたくないらしい。最初のフロアーには出口が見当たらない。仕方がないので炎の燃え立つ祭壇へと近づいてみると、突然ファイアー・アントが襲ってきた。このモンスターを倒さなければ先へ進めないようだ。倒してしまうと、祭壇の奥に扉が現れる。ここで注意しなければならないのは、この扉は一種のワープゾーンになっていて、一度入ると戻れないということだ。忘れ物がないかチェックしよう。

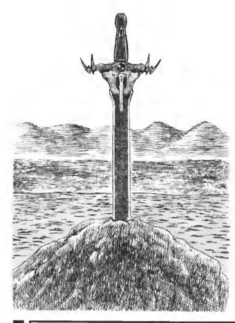
ハデス・アイ

そろそろ出口も近いだろうと思い始めた頃、ひとつの扉を発見した。だがこの扉はどうやら封印されているらしく、まったく開く気配がない。そこでこのフロアーを探索してみると、ある部屋に二対の棺桶が置いてある。そこで棺桶を調べようと近寄ってみると、ここにもボスクラスのモンスターが出現する。このハデス・アイは見かけは気味が悪いが、それほど強くはないので早く片づけてしまおう。倒すと最後のエメラルド・グレイス、赤龍の角を見つけることができる。これであの扉は開くはずだ。



A. テント	C. ジルポーション	E. ハデス・アイ
B. 破壊のルビー	D. リキュールポーション	

EPILOGUE 砂漠の湖



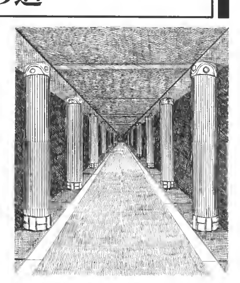
魔剣ヴェンディダード

洞窟を出るとそこに大きな湖を見ることができた。この湖の真ん中に魔剣はあるというが、一体どうやって・・・。考えながら岸を歩いていると、どこからか声が聞こえてきた。アトルシャンはその声に導かれ、湖の島へ飛ばされる。そこには魔剣ヴェンディダードが岩に突き刺さっていた。ヴェンディダードは多くのことを語った。この剣に封じ込まれた精神とエメラルド・グレイスに封じ込まれた肉体でエメラルド・ドラゴンは復活する。しかし同時にそれはアヴェスタを解放することにもなるのだという。なぜならエメラルド・ドラゴンはその身を犠牲にしてアヴェスタを封印したからだ。

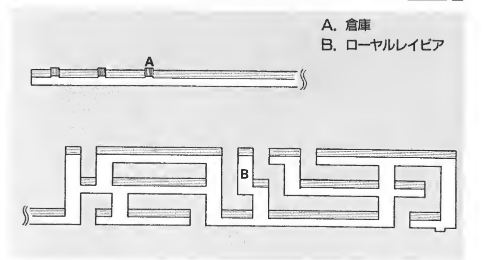
EPILOGUE ホルスの道

道は開かれた！

エメラルドドラゴンは時と共に解かれる封印を見越して、その精神をヴェンディダードに宿らせていたのだ。エメラルド・グレイスの揃った今、封印が解かれるのも時間の問題である。ホルスがアヴェスタの力を手に入れる前に、何とかしてくい止めるのだ。ヴェンディダードによると、東の山麓にホルスの道が開かれたという。アトルシャン達は、魔王を召喚したという古代神への挑戦にいささか緊張しながらも、どこまでも続くその道を歩いて行った。



EPILOGUE　ホルスの地下牢

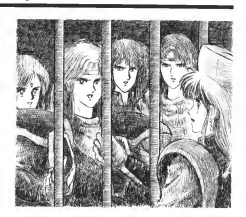


ホルスの待ち伏せ

道を抜けた瞬間、アトルシャン達は閃光に包まれた。ホルス兵に待ち伏せされたのだ。戦うには数が多すぎる。絶体絶命の大ピンチだ。その時タムリンの袖が破れ、腕に紋章が現れた。目を見張るホルスの兵士達。しばらくして明らかにホルスの指導者と思われる人物が姿を見せた。男の名はティリダテス。タムリンをフィアル・ビム・ストラティと呼び、彼女がホルスの王位継承者であることを明かすのだった。

脱出！

ティリダテスの話によると、タムリンは死んだものと思われていたらしい。王位継承者であるタムリンはどこかへ連れて行かれ、アトルシャン達は牢屋へと入れられてしまう。苦悩するアトルシャン。強気なファルナまで諦めかけた時、タムリンの声が響いた。タムリンは番兵を倒し、牢屋の扉を開いて立っていた。ティリダテスは城塞の奥にいるらしい。まずはこの地下牢を脱出し、城塞の様子を探るのだ。



EPILOGUE　ホルスの町

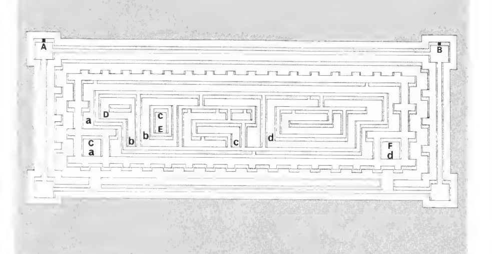
A. 城塞へ	C. 地下迷宮へ	E. サイクロ・シールド
B. 地下迷宮へ	D. アルテミト・プレート	F. 地下牢へ

ホルスの民

地下牢の外はホルスの町であった。しかしこの町、とてつもなく広い。とにかくどこかを目印にしてホルスの人々に話を聞いてみることにしよう。町の人々は何だかティリダテスにあまり好意を持っていないようだ。それどころかタムリンを喜んで迎えてくれる人さえいる。更に驚くべきことがわかった。アヴェスタはティリダテスが作り出した物だったのだ。だがうれしい情報も聞くことができる。北にある地下迷宮には秘蔵の武具が隠されているというのだ。城塞に入る前にさっそく取りに行こう。



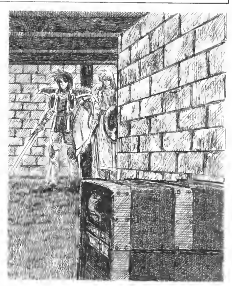
EPILOGUE ホルスの地下迷宮



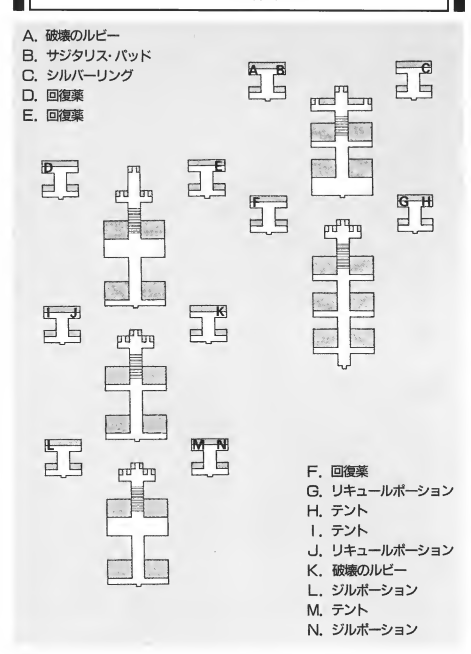
A. ホルスの町へ	C. ネクロ・クラッシャー	E. アルテミト・プレート
B. ホルスの町へ	D. アルテミト・プレート	F. サイクロ・シールド

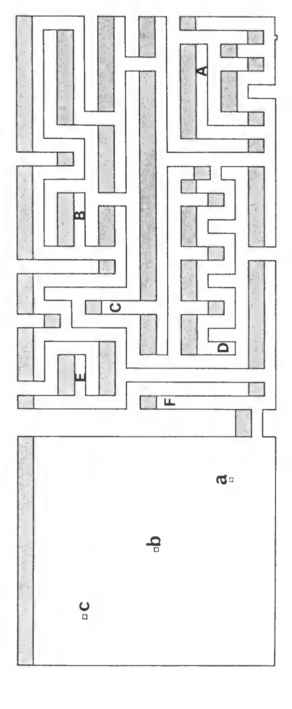
強力な武器を求めて

町での情報を集めたら、この迷宮へ来てみよう。話の通り、北に入り口がある。ここに出現するモンスターは結構強敵揃いなので、レベルが足りないと思ったらここで上げるのがいいだろう。迷宮とはいえそれほど難しい場所ではない。しかしやはり広いのだ。距離間をうまくつかんでおかないと迷うことになるだろう。見つけた宝箱には強力な武具ばかりが揃っている。城塞のモンスターはここより強いのだ。しっかり装備してレベルもそこそこに上げて行かないと、泣きを見ることになる。



EPILOGUE　ホルスの城塞

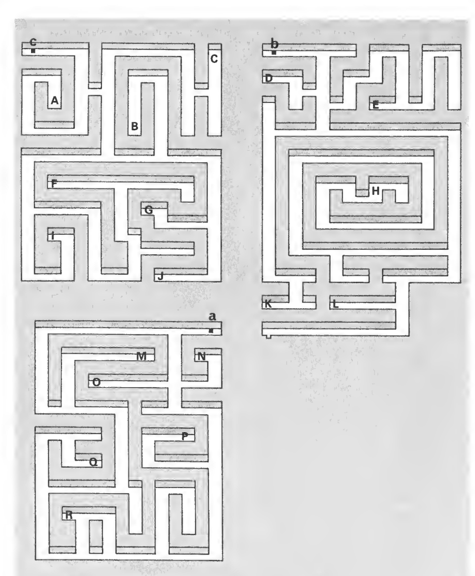




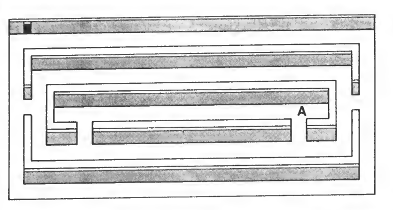
巨大なる城塞

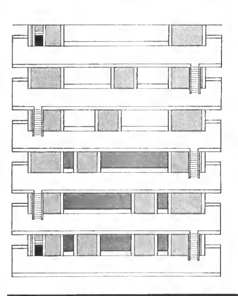
この城塞で最後だ、と安易に考えてはいけない。もともとホルスの城塞都市はヘルマンド山をくりぬいて作られたものなのだ。町の広さを考えたら、この城塞の広さもわかろうというものだ。おまけにここに出現するモンスターの強いこと。今までの比ではないのだ。生き残りたかったら回復のアイテムを十分確保し、いらない武具はきっぱり捨ててしまおう。また、レベルがある程度高いと、モンスターからはほぼ逃げることができるのだが、それをやっているといざ決戦の時に力不足となってしまう。その辺に注意して早くティリダテスを見つけだそう。それからこの城塞にも強力な武具があちこちに散らばっているので、なるべく手に入れて装備させた方がいいだろう。特にタムリンやサオシュヤントの着けられる防具は涙ものだ。

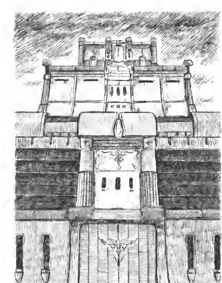
A. 回復薬
B. ジルポーション
C. マジック・ボンネット
D. テント
E. リキュールポーション
F. ドラゴン・ヘルム



A. 破壊のルビー	G. ジルポーション	M. シルバーリング
B. 回復薬	H. クリスタル・ローブ	N. テント
C. 破壊のルビー	I. 回復薬	O. ドラゴン・ヘルム
D. サジタリス・アロー	J. テント	P. ジルポーション
E. ワンド・オブ・アテナ	K. ドラゴン・ヘルム	Q. 回復薬
F. ジルポーション	L. 回復薬	R. リキュールポーション







最終決戦！ティリダテス

とうとうやってきた最後の時。ティリダテスは不敵な笑みを浮かべ、語り始めた。まだホルスと龍族の戦っていた頃、ティリダテスはストラティ二世に仕えていた。最後の戦いで龍族の王プラティナドラゴンと刺し違え亡くなると、タムリンの父ストラティ三世が跡を継いだのだが、ティリダテスは三世のやり方が気にくわなかった。ホルスの聖地であるイシュ・バーンを龍族や人間に汚されることに耐えられなかったのだ。そこでティリダテスはストラティ三世を殺し、アヴェスタをつくってイシュ・バーンに呪いをかけたのだった。ティリダテスはホルスを思う気持ちが強すぎたのだ。襲いくるティリダテス。今ここに激戦の火蓋は切って落とされた。

アヴェスタの力

ついにティリダテスは力尽きた。だがまさにその時、ティリダテスは思い出していた。二千年前、エメラルドドラゴンに封印されたアヴェスタの力を取り戻したのだ。これでザンディーグが蘇る。ティリダテスはザンディーグに精神を移しかえ、アヴェスタを解放させるつもりなのだ。だがヴェンディダードに封印されているエメラルド・ドラゴンの精神はザンディーグをこの世から滅さない限り、解放されることはないという。ティリダテスはタムリンが人間に味方するのを怒り、タムリンを人間にしてしまう。しかし魔力は失われていないようだ。イシュ・バーンを守るため、そしてエメラルド・ドラゴンを復活させるために、命をかけて戦うのだ。



エメラルド・ドラゴン

長きにわたる死闘に今、終止符が打たれようとしていた。ザンディーグはその巨体を横たえ、その瞳にはもはや生命は感じられない。しかしアトルシャン達がほっとしたのもつかの間、タムリンが異変に気がついた。動かないはずのその体からまだエネルギーを感じるのだ。その時ヴェンディダードが叫んだ。この剣を刺し、回りにエメラルド・グレイスを置くのだ。次の瞬間エメラルド・グレイスは光輝き、エメラルド・ドラゴンはついに復活した。しかしぐずぐずしてはいられない。アヴェスタの力が行き場を失い、もうすぐヘルマンド山は爆発するというのだ。エメラルド・ドラゴンは皆を乗せるとイシュ・バーンへと飛び立っていった。

エメラルドドラゴン

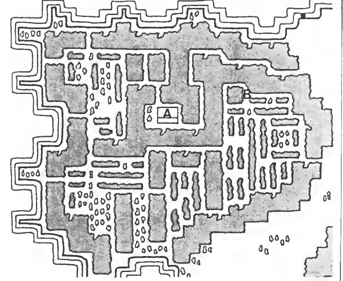
PLAYING GUIDE others



ゲーム中、ある条件を満たしていると入ることのできるサブシナリオ。内容も凝っているし、素晴らしいものも手に入るぞ。

CHAPTER 1　メリル・ウィードの章

登場人物　メリル、ウィード夫人、魔法使い、斜め向かいのお婆さん
舞台　フウォーウィーの町、マンドラゴラの森



A. 魔法使いの家
B. マン・イーター

行方不明のメリル

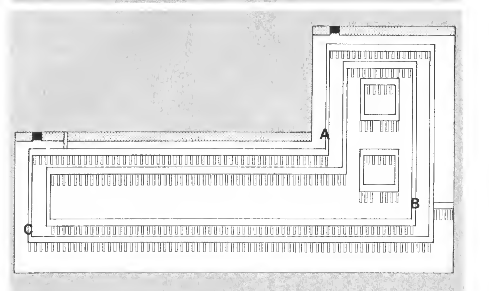
フウォーウィーの町にはとても親孝行の娘、メリルが住んでいる。母親とふたり暮らしなのだが、母親が病気なのだ。いつも看病しているやさしい娘だ。ある日フウォーウィーに寄ってみると、メリルの姿が見当たらない。母親も随分心配している。お婆さんの話では、もしかしてマンドラゴラの森へ薬草を取りに行ったのかもしれないという。とりあえず森へ探しに行くと、途中でマン・イーターに遭遇。あわてて倒すと中からメリルが現れた。薬草を探しに来て迷ったところを襲われたのだ。

マンドラゴラ

帰ろうといっても言うことを聞かないメリル。タムリンの意見で一緒に薬草を探すことになった。森の中には1件の家があった。そこに住む魔法使いはマンドラゴラを分けてもいいが、魔法の鏡の実験台になれという。引き受けたアトルシャンに偽アトルシャンが襲いかかる。倒してしまうと魔法使いは約束通り薬草を分けてくれた。この薬草はどんな病気でもたちどころに治してしまうのだ。夫人はこの薬草のおかげですっかり元気になった。アトルシャン達はお礼に名剣ガラティンを手に入れた。

CHAPTER 2　ミスティーナの章

登場人物　ミスティーナ、アルテミス=フローラ、パールシーの長老
舞台　小カシャ島



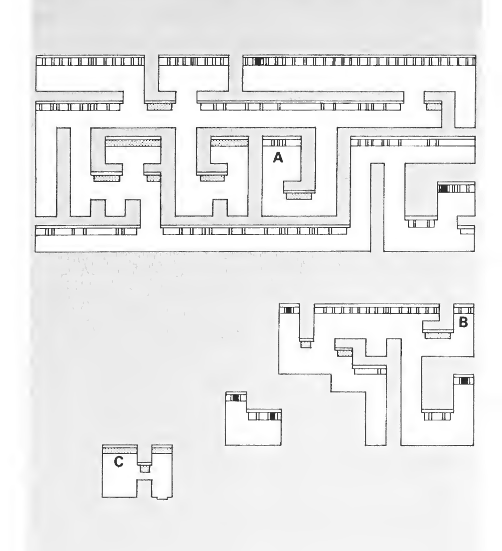
A. 抜け道　　B. 抜け道　　C. 抜け道

謎の少女、ミスティーナ

小カシャ島のパールシーの町には奇妙な噂がある。フローラの森に妖魔がでるというのだ。ある時、南の浜辺で不思議な少女と出会う。町の長老に訪ねると、それは妖魔の娘ミスティーナだという。妖魔アルテミスニフローラの母ヴィナスニフローラはエルバードの魔女だった。しかし罠にはまって処刑されてしまったのだ。妖魔とエルバードとの関係を知ったハスラムは、もう一度ミスティーナに会いに行った。

妖魔アルテミス=フローラ

アルテミス=フローラは妖魔に取りつかれていた。ミスティーナはそんな母を助けてほしいという。その願いをハスラムが拒むはずもなく、妖魔の住む洞窟へと向かった。妖魔は予想以上に強く、苦戦しながらも倒すと、アルテミス=フローラは我にかえった。アルテミスはもうここでは暮らせないと考え、森を去ることになる。ミスティーナはハスラムにお礼として、ローヤルレイピアを渡し、去って行った。



A. 破壊のルビー
B. ジルポーション
C. アルテミス=フローラ

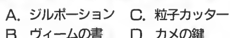
CHAPTER 3　サギーの章

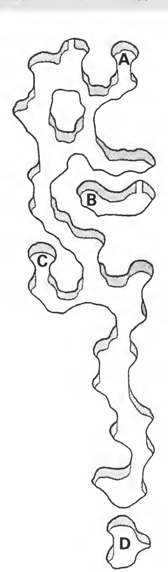
登場人物　サギー、ハダル博士、ジゴラ博士
舞台　マルギアナの町、ギアナの洞窟、エンヴィームの洞窟

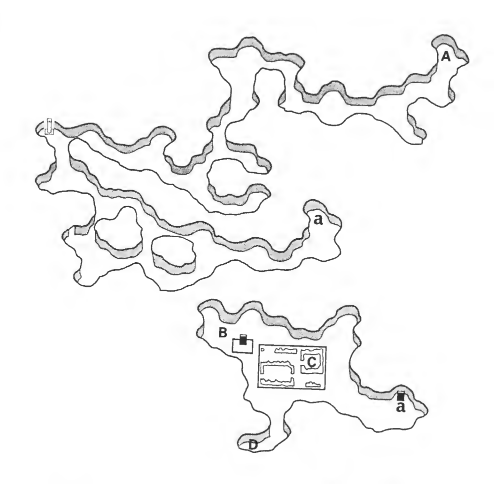
失われしヴィームの文明

マルギアナに住むハダル博士に頼まれて、博士の甥サギーと共に東の入江にできたという洞窟を調べに行くことになった。その洞窟で失われしヴィームの文明に関するものを見つけるが博士はもっと違うものを期待しているようだ。さらに東の洞窟で今度は地底都市を発見した。そこでヴィームの文明最後の生き残り、ジゴラ博士と出会い、人類の平和という約束と交換で最後の遺産のことを聞くことができた。









A. 破壊のルビー
B. 破壊のルビー
C. ジゴラ博士
D. 宝箱

ハダル博士の陰謀

カメの鍵で宝箱を開けた。そこには戦車のような巨大な兵器が入っていた。その時、後ろからハダル博士の声が。駆け寄るサギーにハダルは短剣を突き刺した。呆然とするアトルシャン達。ハダルは世界征服を企んでいたのだ。そして戦車に乗り込むと、アトルシャン達に襲いかかってきた。しかしハダルの企みもこれまでだった。ジゴラ博士はこのような悲劇が繰り返されることを悲しみながら眠りについたのだった。

あとがき

エメラルド・ドラゴンは私にとって、今まででー番楽しかったと言えるゲームです。といっても、私はパソコンを始めてまだそんなにはたたないのですが・・・。しかしこのゲームを終えて、ひとつの壮大なドラマを自分自身で成し遂げたような爽快感を味わったことは事実です。もともとアクションに弱い私は、最近似たようなロールプレイングゲームにあきあきしていたのです。そんな気分を吹き飛ばしてくれたのが、このエメラルド・ドラゴンでした。ほとんど初心者の私にも簡単にプレイできる上、わがままな私を納得させたストーリー展開。みるみるこの世界の虜になってしまいました。

熱血なブルードラゴンのアトルシャン、芯の強いタムリン、剣豪のバルソム、偉大な魔導師バギン、ちっとも王子らしくないハスラム、気丈なファルナ、レジスタンスの豪傑ホスロウ、生真面目なヤマン、勇気ある戦士カルシュワル、冷静な英雄サオシュヤント、その他多くの町や村の人々を私は大好きです。ひとつのストーリーは終わったけれど、私の中では彼らは次の旅へと出発していきました。

みなさんはどうでしょう。何が一番心に残りましたか。まったく何もないということはおそらくないはず。もし何もないとしたら、それは悲しいことです。エメラルド・ドラゴンの世界からの呼びかけがきっと聞こえなかったに違いありません。幸いにして心から楽しんでくれた人達は、みんなイシュ・バーンへ降り立ったアトルシャンです。それぞれ何か得るものがあったことでしょう。

このエメラルド・ドラゴンの世界を旅したことが素敵な思い出になってほしいと願っています。

エメラルドドラゴン完全ガイドブック
一九九〇年十一月十四日
著者　ヘッドルーム
企画・構成　芳賀亜矢子・石埜三千穂
イラスト　篠崎雄一郎・鵜野悟史
デザイン・レイアウト　パーカー小松
発行者　田鎖洋治郎
発行所　冬樹社
東京都中央区明石町六ー四　〒一〇四
電話　東京〇三ー五四三ー四七三一
印刷所　株式会社　七光社
製本所　小高製本工業株式会社

ISBN 4-8092-8021-7

EMERALD DRAGON

ISBN4-8092-8021-7 C0276 P1500E
定価1,500円(本体1,456円・税44円)

EMERALD DRAGON